

AMIGA NEWS

ISSN 0989-5450

AMIGA<sup>®</sup>

NEWS

# A news

AMIGA-EXPOS  
LONDRES & LA  
TITRAGE - YETI  
DOMAINE  
GRAND PUBLIC



M 4584 - 15 - 20,00 F



3794584020000 00150

JUILLET 1989 No.15

Suisse : 5.80 Canada : 4.95 Belgique : 145



# SPECIAL AMIGA

LES MEILLEURES CONDITIONS, LE PLUS GRAND CHOIX,  
LES NOUVEAUTES

BEAUCOUP EN PARLENT  
NOUS ON LES PUBLIE

- PLUS DE 400 LOGICIELS
- TOUS LES PERIPHERIQUES POUR TOUS LES MODELES
- TOUS LES PRODUITS POUR LA VIDEO  
(GENLOCKS - FRAME BUFFER - EFFETS SPECIAUX - TITRAGES)

## ● SERVICE "NOUVEAUTES"

BROADCAST TITLER	2640 F	SUPER HANG ON	314 F
MOVIE SETTER	720 F	BIG BAND	1450 F
STUDIO 24	1190 F	DISQ. DUR 30 Mo pour A2000	7790 F
SCULPT ANIMATE 4D	4990 F	DISQ. DUR 40 Mo pour A2000	9690 F
DISQ. DUR 80 Mo pour A2000	13990 F	HANDY SCANNER 4	3800 F
CARTE 68020	13795 F	DISQ. DUR 30 Mo	4900 F
CARTE AT 2286	9390 F	pour A500/A1000	
VIDEO PARTNER (banc de montage avec contrôle des scopes) version grand public - de 5000 F			
VIDEOTOASTER Faites vous connaître si vous êtes intéressé par cette carte vidéo			

A 2000 + A 1084 S + CARTE XT + LECTEUR 5 1/4 + MS-DOS + GW-BASIC : 13 990 F  
(Offre réservée aux enseignants d'établissements publics et privés. Bon de commande spécial sur demande)

## ● PROMOTIONS "BI-CENTENAIRE" (jusqu'au 14 Juillet)

1789 F  
VIDEO EFFECTS 3D  
SHAKESPEARE  
COPYIST PRO  
DIGIVIEW GOLD

1989 F  
AEGIS DRAW 2000  
K.C.S 1.6  
LECTEUR 5 1/4 AVEC AFFICHAGE  
GENLOCK A2300 pour A2000

## ● EXCLUSIF : PROFESSIONAL DRAW

DESSIN VECTORISE 4096 COULEURS SORTIE SUR IMPRIMANTE 24 AIGUILLES DE MEME QUALITE QU'EN LASER : 1500 F

CALIGARI : Création & animations en 3D avec gestion de la sortie magnetoscope : 19500 F

Disquette d'évaluation avec notice technique en Français 100 F

## ● LE CERCLE AMIGA (pas de droit d'entrée)

STAGES VIDEO/PAO/DIGITALISATION les 17 JUIN et 24 JUIN

750 F la journée (gratuit en cas d'achat des logiciels)

ESSONNE MAILING  
3, IMPASSE JULES DALOU  
91000 EVRY Tél: 64.97.96.54

DISTRIBUTEUR & CENTRE TECHNIQUE  
AGREE COMMODORE

Cet encart a été intégralement réalisé sur AMIGA avec le logiciel  
Professional Page et tiré sur imprimante laser PostScript.®

NOM ----- Prénom -----

Adresse -----

demande de catalogue gratuit ☐ info stages ☐

Type de machine A500 ☐ A1000 ☐ A2000 ☐

A copier si vous ne voulez pas decouper votre A-News





ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

## EDITO

Commodore International Limited annonce la construction en Allemagne d'une nouvelle usine qui fabriquera l'ensemble de la gamme des Amigas et PC à partir de l'année prochaine. C'est une bonne nouvelle. En plus, nous avons l'impression, depuis quelques semaines, que l'Amiga approche, enfin, son véritable décollage en France... De plus en plus de gens s'y intéressent, de plus en plus en achètent...

Une information qui n'a pas trouvé sa place sur les pages News : les deux gagnants de l'opération **Amigraph** organisée par **Commodore France** en Mars-Avril sont Laurent Renaudin de Teteghem (qui gagne un Amiga 2000), et Eric Abinal de Gournon (disque dur pour A500)...

Nous avons reçu un remboursement de 22 dollars et 67 cents pour la partie qui restait de notre abonnement à **The Amigan**, notre Amiga-journal préféré, qui fermait ses portes subitement au printemps quand son rédacteur, Dick Barnes, est tombé malade.

Ce remboursement jusqu'au dernier centime est typique de l'esprit de **The Amigan**. Nous adressons nos souhaits à Dick Barnes pour une meilleure santé.

C'est Giorgio Cupertino qui a fait connaître ce journal en France, et c'est encore Giorgio qui s'est occupé des remboursements en dehors des Etats-Unis...

Nous serons en kiosque comme d'habitude au mois d'août, même dans certains kiosques près des plages!

**Bonnes vacances!**

*Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Zuma Fontset l'imprimante Laserwriter d'Apple.*

## SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS.....	4-7
COMMODORE SHOW DE LONDRES.....	8-10
APPRENDRE A PILOTER.....	11
COMMODORE SHOW LOS ANGELES.....	12-14
TRAME DU YETI.....	16-17
LA 3-D PART ONE.....	18-19
PROFESSIONAL DRAW.....	20-21
CLI POUR DEBUTANTS .....	22-23
SUPERBASE PROFESSIONAL.....	24-25
DELUXE PRINT.....	26
AUX: UN DEVICE D'ENFER.....	27
TITRAGE ET L'AMIGA.....	28-29
LE COIN C .....	30-31
ASSEMBLEUR RAPIDO.....	32-34
PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS.....	35
FORGOTTEN WORLDS.....	35
ARCHIPELAGOS, VOYAGER, THE DEEP.....	36
LORDS, BEAM, TEST DRIVE II.....	37
EXPLORA II, WAR IN MIDDLE EARTH.....	38
SOLUTION ULTIMA IV.....	39
DOMAINE GRAND PUBLIC.....	40-41
LES INTERRUPTIONS PAR SQUONK.....	42
DP SUR 36-15 DEEP.....	43
COURRIER.....	44-45
PETITES ANNONCES, ABONNEMENTS.....	46
J'AI RECU MON DISQUE DUR A590.....	47

A-News est édité et publié  
par NewsEdition SARL  
de Presse à  
ZA Blis, 24500 Eymet.  
Tél 53-23-76-16  
53-58-71-46  
FAX 53-23-75-35.  
Directeur de la Publication.  
Bruce Lepper

Copyright NewsEdition,  
1988. Reproduction  
interdite sans  
autorisation. Amiga,  
Amigados, Workbench  
sont des marques  
déposées de  
Commodore Inc.  
Les articles n'engagent  
que leurs auteurs





# NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

## DEVCON SAN FRANCISCO

Vous ne reconnaîtrez plus votre Amiga quand il est équipé du Workbench version 1.4, prévu pour la fin de l'année au même temps que l'ECS (enhanced chip-set). Des graphistes sont en train de redessiner les icônes, les gadgets, les tiroirs, la présentation - tout. Nous savons que les cadres n'auront pas de coins arrondis (cela occuperait trop de temps-processeur), mais notre savoir sur l'esthétique de l'affaire s'arrête là.

Pour les autres changements, par contre, nous savons beaucoup plus depuis la Conférence de développeurs américains (DEVCON) à San Francisco début juin.

Quel dépaysement pour les *Un-point-troistes*, pour les Amigaistes de la vieille école! Nos lecteurs ne feront plus "clique...clique...", mais grâce au Fast File System en ROM ces mêmes lecteurs vont fonctionner trois ou même quatre fois plus vite! Le Gourou, lui, va se retrouver au chômage, remplacé par de banales messages qui feront moins peur à l'homme de la rue (mais il ne faut pas croire que l'Amiga va méditer moins souvent en conséquence).

Le Workbench sera capable de faire plusieurs tâches à la fois (au lieu d'attendre bêtement la fin de son *disk-copy* ou autre). Vous allez pouvoir visionner les noms, dates de création, et taille de vos fichiers à partir du Workbench, sans ouvrir un Shell.

Vos logiciels vont pouvoir afficher un "menu utilisateur" sur le Workbench. Il y aura une *boîte-requête* standardisée pour la gestion des fichiers, et une autre pour les fonts. L'affichage de textes sera encore plus rapide, et les "colorfonts" (fonts multi-colors) seront reconnus. Il y aura même deux ou trois fonts du type "vectorisé" sur le Workbench 1.4, que l'on peut agrandir sans voir apparaître des "escaliers".

Si vous faites des changements dans *Préférences* ils seront "vus" par le système sans avoir besoin de ré-initialiser l'Amiga.

Il y aura un nouveau Shell, avec soutien pour le langage ARexx, et un nouvel éditeur.

\*\*\*

La reconnaissance "officielle" par Commodore d'ARexx est sûrement l'un des aspects les plus significatifs de Workbench 1.4. ARexx est un langage interprété, plus lent que les langages compilés comme le C, mais bien adapté comme langage de "commande" et permettant à des logiciels de différentes provenances d'agir ensemble.

ARexx propose une façon standard pour les logiciels de l'Amiga de communiquer et co-opérer. Si l'interface ARexx existe dans un programme, le programme peut être façonné individuellement par chaque utilisateur.

ARexx est la version Amiga du langage REXX, créée au début des années '80 par Mike Cowlishaw, du IBM Science Center en Grande Bretagne. Son but était un "macro-langage" lisible, facile à utiliser, mais aussi puissant, pour permettre le développement

de programmes compacts et efficaces. Le résultat est un langage assez simple, avec un nombre relativement restreint de mots réservés et une syntaxe très cohérente.

Parmi les programmes déjà compatibles-ARexx on note les dernières versions de *Superbase Professional*, *Superplan*, *Microfiche Filer Plus*, *Nag Plus* (un agenda), *CygnusEd Professional*, *Page Render 3D*, *Magellan 1.1* (imminent) et *AmigaTEX*, un traitement de texte difficile à apprendre mais irremplaçable pour la préparation de documents scientifiques et d'autres pour l'imprimerie.

(ARexx est disponible chez William Hawes, PO Box 308, Maynard, MA 01754, Etats-Unis, au prix de \$50.)

\*\*\*

Côté hardware, la seule vraie nouveauté annoncée au DEVCON était le "hardcard" Commodore, en réalité l'A2091 contrôleur de disque dur, qui remplacera l'A2090A. La partie électronique étant réduite, il sera possible de monter un disque dur directement sur la carte, laissant ainsi libre un espace-lecteur (pour un deuxième lecteur 3.5, par exemple) dans l'A2000.

L'A2091 corrigera certains problèmes du A2090A, en particulier les problèmes de synchronisation en mode overscan, décrits dans le numéro de juillet de *Amiga World* comme "shocking and incomprehensible". Le journal ajoute même que ce contrôleur est "inacceptable pour la plupart des applications vidéo et graphisme de haut niveau".

Ben Phister de Commodore France répond que les problèmes de l'A2090A en situation d'overscan surviennent seulement quand le contrôleur est utilisé avec disque dur de type SCSI. La majorité de ces contrôleurs en France ont été vendus avec disque dur ST-506.

Le nouveau Boyer ROM (d'après le nom de son programmeur) qui apporte un réponse à ces problèmes est déjà installé sur le contrôleur de l'A590 disque dur/extension ram pour A500. A ce propos, Commodore-France vient d'être réapprovisionné en A590s (Ed: voir dernière page pour les premières impressions d'un lecteur de son nouveau A590).

\*\*\*

Les trois cents développeurs présents au DEVCON USA ont aussi appris que l'A2500, l'Amiga 2000 avec UNIX, sera vendu avec un processeur MC68030 en standard sur la carte, au lieu du tandem 68020 et 68851 annoncé précédemment. Au sujet du projet Amiga 3000, la seule information que nous sommes autorisés à donner est que cet ordinateur sera construit autour du processeur 68030 "ou plus".

\*\*\*

Le prochain DEVCON Européen sera organisé à Paris en janvier ou février.

\*\*\*

Il était temps! La version française de la documentation officielle du Workbench 1.3 est disponible chez Commodore. Si votre revendeur ne l'a pas, demandez-lui de le commander... Pour 190FTTC vous avez la traduction de l'excellente doc américaine, et les disquettes *Workbench* et *Extras 1.3*. Les mil-listes qui n'ont pas encore la disquette *Kickstart 1.3* peuvent l'obtenir gratuitement de Commodore France sur simple demande écrite.

\*\*\*

Commodore France prépare un plan qui permettra aux possesseurs d'Amiga 2000 équipé de la carte mère version A de l'échanger contre la dernière version.

Nous avons reçu plusieurs lettres à ce sujet de lecteurs qui étaient parmi les premiers à soutenir la croissance de l'Amiga 2000 en France en achetant un 2000A, modèle rapidement remplacé par le 2000B avec son connecteur vidéo et d'autres améliorations.

Le prix de l'échange n'a pas encore été fixé, mais pourrait se situer entre les deux chiffres 2500F et 4000F (estimation A-News, à avaler avec précaution). Tout sera changé sauf l'alimentation et les parties supérieure (métal) et frontale (plastique) de la carrosserie. Un lecteur nous signale qu'en Suisse on peut faire l'échange pour environ 3700F.

Nous conseillerons à ceux qui n'ont pas immédiatement besoin de ces améliorations d'attendre l'arrivée du nouveau jeu de processeurs Agnus et Denise et le Workbench 1.4. L'installation de ces processeurs nécessitera l'intervention des centres techniques sur tout le parc existant des 2000 (A et B).

\*\*\*

Baisse de prix importante sur certaines cartes mémoire Spirit distribuées par CIS. L'IN500 S2 carte avec 2 méga interne pour A500 passe de 7790FTTC à 5990F (baisse de 1800F). Son nouveau prix avec 1 méga est de 3990F. La carte IN500 avec 1.5 méga passe de 4790F à 3990F.

Pour Amiga 1000, l'IN1000 avec 1.5 méga et horloge baisse de 6440F à 4990F. Ces baisses sont en partie dues à la baisse du prix des circuits mémoire.

CIS annonce un nouveau produit - la Spirit SC 501 carte mémoire pour A500, compatible avec l'A501 de Commodore et vendu au même prix que cette dernière, 1490F. Cette carte est aussi disponible sans RAM (mais avec horloge) au prix de 690F. (CIS, tél 56-374-378).

\*\*\*

ZIOMM de Strasbourg annonce la disponibilité en France de la carte mémoire





# NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

**Gigatron** (voir notre reportage sur le *Commodore Show de Londres*). Ziomm, 1 rue Deserte, 67000 Strasbourg (tél 88-22-28-58).

\* \* \*

L'émulateur **Macintosh AMAX** de Readysoft est distribué en France depuis peu par Guillemot au prix d'environ 1600FTTC (mais sans les ROMs Macintosh, qui sont essentiels à son fonctionnement). Pour cette première version un disque dur n'est pas utilisable, mais Readysoft prépare une version qui permettra la création des partitions Mac sur un disque dur Amiga. (Voir *A-News* N°9, "Max l'émulateur")

\* \* \*

**Titus Software** annonce qu'il diffusera en France, Suisse, et Belgique le livre *Comprendre et Bien Exploiter son Amiga* (voir *A-News* 14, p23). C'est le premier livre à être distribué par Titus, qui se dit très impressionné par l'œuvre des deux auteurs Québécois Yves Brazeau et Daniel Garant. (Titus, tél 1-43-32-10-92).

Le jeu *Titan* de Titus vient de gagner à Chicago, le "Video and Recreational

Software" catégorie "Innovation 89". Hervé Caen, directeur de Titus, s'est fait remettre l'oscar des mains du Président du Consumer Electronics Show. En avril, Hervé avait déjà reçu la NEF D'OR de la Chambre d'Industrie et de Commerce de Paris pour ses efforts à l'exportation (60 % du chiffre d'affaires).

\* \* \*

Dans notre numéro 12 d'avril (reportage sur *AmiEXPO*) nous avons annoncé la disponibilité du programme de mise en page **Pagestream**, de Soft Logic, tout en notant que la première version était boguée. En fait, nous n'avons jamais pu faire des sorties convenables sur imprimante laser postscript avec la version de Pagestream que nous avons eu entre les mains (ni même des affichages convenables à l'écran). Cette version était importée et vendue en France, mais pas par Upgrade Editions, qui représente Soft Logic en France.

Les sorties sur imprimante matricielle sont d'excellente qualité (voir dernière page, *A-News* N°13), mais en attendant la sortie d'une version améliorée Pagestream est instable au point d'être inutilisable au niveau professionnel. Dommage, car ce programme est bourré non seulement de petites bêtes nocives mais aussi de fonctions les unes plus puissantes que les autres (rotation de texte, modifi-

cation instantanée des proportions d'un texte par exemple).

Le journal américain *INFO* a quand même réussi à imprimer une page de texte et graphisme couleur sélectionnée avec Pagestream. Info note que la qualité des sélections est décevante, avec la densité de ligne réglée en permanence à 60, moins que la moitié de la densité normale sur photocomposeuse Linotronic.

\* \* \*

Dans la presse, Pagestream a suscité diverses réactions :

*Info* - Nous avons rencontré une horde de bogues. Les programmes frappés de la peste des bogues découragent les utilisateurs et créent de mauvais commentaires, non seulement pour le logiciel mais pour la machine et l'industrie...

*Amiga World* - "Je refuse de servir de testeur non-payé de versions beta pour une société qui vend un logiciel qui est pratiquement inutilisable".

*Arnaud Ribadeau-Dumas, dans le bus de Commodore-France* - "Un très bon logiciel de PAO professionnel de la classe de Professional Page que nous conseillerons sans hésiter aux utilisateurs d'imprimantes matricielles."

## Skyline SHD30

### Disque Dur 30 Mo pour Amiga™

SHD30:

Disque Dur Externe  
30 Mo pour Amiga  
500 et Amiga 1000,  
logé dans un boîtier  
alimenté.

4990 Frs TTC

SHD2030:  
30 Mo en  
interne pour  
Amiga 2000.

Manuel en français,  
disquette d'installation  
contenant le Driver Skyline permettant la gestion de 2  
Disques Durs. Taux de transfert : 260 Ko/sec.

photos et caractéristiques techniques non contractuelles

Les produits **Skyline** sont distribués en France par :

**CIS**

571, cours de la Libération

33400 TALENCE

Tel: 56 37 43 78 Fax : 56 04 08 95







# NEWS

**Professional Draw** de Gold Disk (voir l'essai par Patrick dans ce numéro), a, lui aussi, provoqué des réactions contrastées :

**Amiga World** - "En attendant l'enlèvement des bogues et l'amélioration des fonctions (texte, etc), le titre de ce logiciel sera une erreur d'appellation."

**Info** - "Dans sa forme actuelle Pro Draw est une grande déception pour les utilisateurs d'Amiga et devrait être un embarrasement majeur pour Gold Disk"

**Your Amiga** - "Professional Draw n'a pas de concurrent sur l'Amiga et, avec Professional Page, met les logiciels Gold Disk au premier rang de la publication assistée par ordinateur"

**Amiga User International** - "Je suis convaincu. Je vous le recommande."

\* \* \*

**ACAD Translator** est un outil de conversion de fichiers DXF de AutoCAD sur PC, Mac, Sun ou Apollo vers un format utilisable par **Sculpt-Animate** sur Amiga. Il y a conversion intégral des structures AutoCAD et fichiers Rev.9. (Amiga Centre Scotland, 4 Hart Street Lane, Edinburgh, Ecosse EH1 3RN. Prix £139)

\* \* \*

Un stage de création graphique 2D et 3D sur Amiga pour graphistes, illustrateurs, plasticiens et vidéastes sera organisé à Cluny en Bourgogne du 24 au 28 juillet par l'association **Rencontres Internationales de Lure**.

Les stages, d'initiation et perfectionnement, seront animés par Pierre Bretagnolle, artiste graphique, Philippe Poulet, photographe et vidéaste, et Frédéric Louguet, informaticien. La formation sera assurée sur **DPaint III**, **Pixmate**, **Imagine 4D**, **Sculpt-Animate 4D**, **Photon Paint 2**, **Digipaint** et **Digiview**.

Prix : membres 3200F, non-membres 3700F. Renseignements auprès de Françoise Compagnot, 16 rue Sainte Geneviève, 94150 Rungis. Tél le lundi 1-45-60-57-07, le jeudi 1-43-25-44-48 ou 43-25-36-43.

\* \* \*

Suite à notre test du scanner Sharp JX-300 le mois dernier, **Educom** nous informe qu'il propose un service de digitalisation avec ce scanner et le logiciel ProScanLab d'ASDG. Le prix en France de la station de scannérisation complète (y compris Amiga 2000 avec 8 méga de RAM) est de 84200FHT. (Educom, 78 avenue St-Remy, 57600 Forbach. Tél 87-87-27-35). Le mois prochain nous donnerons quelques tarifs de digitalisation et tirage (VidéoDidact, Educom, etc). Envoyez-nous rapidement vos prix.

## GVP 68030

**Tropic nous fait part de ses premières impressions de la carte 68030 de Great Valley Products (GVP), disponible chez C.I.S.:**

Elle propose en standard un 68030 cadencé à la vitesse très respectable de 25 MHz et un coprocesseur 68882 spécialisé dans les calculs en virgule flottantes tournant lui aussi à 25 MHz. A titre de comparaison, un **MAC II** ne possède qu'une paire 68020 & 68881 tournant à 15,67 MHz...

En plus de sa fonction accélératrice, cette carte intègre aussi un contrôleur de disque dur 'autoboot' ultra rapide de type 'AT'. Ce type d'interface a été développée, entre autres, par Compaq qui l'utilise sur ses tous derniers produits... C.I.S. prévoit un "bundle" qui comprendra une carte **IMPACT 030** et un disque dur Quantum de 40 ou 80 Mo avec un temps d'accès de 11ms.

Le complément normal d'une telle carte est bien sur une carte mémoire en 32 bits. GVP propose la carte **IMPACT A2000-030RAM** pour laquelle les ingénieurs ont réussi à n'utiliser que des ram dynamiques tout en permettant au 68030 d'accéder aux données sans temps d'attente. Le mode **Burst** du 68030 qui permet de charger à grande vitesse ses caches internes peut aussi être utilisé sur cette carte. Ce mode permet de charger dans les caches jusqu'à un mot de 32 bit à chaque cycle d'horloge! Les informaticiens apprécieront... Jusqu'à présent seules les cartes organisées autour de très onéreux boîtiers de ram statiques permettaient de telles performances.

Un des avantages directs de cette puissance est l'utilisation de la **PMMU** (Paged Memory Management Unit) du 68030 pour déplacer le **KickStart** en ram rapide 32 bits. L'accès à toutes les routines systèmes à la vitesse effective de 25 MHz, et sur 32 bit au lieu de 16, métamorphose littéralement votre Amiga. C'est aussi une des seules façons d'accélérer notablement la plupart des programmes sans avoir à les recompiler spécifiquement pour le 68030. Il ne faut en effet pas perdre de vue que (à ma connaissance) seul trois produits spécifiques 68020 & 68881 existent sur Amiga: **Aegis Draw 2000**, **Sculpt 4D** et **Turbo Silver**. (EL YETI: je teste le quatrième, **ANIMagic**, dans ma très chouette trame)

Avec la carte GVP équipée de sa carte ram, j'ai pour la première fois vu **Professional Page** être accéléré au point de répondre quasi instantanément aux ordres de la souris et ce pour moins de 40.000 FTTC (même pas le prix d'une R5 neuve). (Ed: Le prix de la carte 68030 de base, sans mémoire 32-bit, est de 14990FTTC)

Pour parler technique, on peut préciser que l'installation de cette carte revient à ou-

vrir le 2000 et à y enficher le plus simplement du monde la GVP-030. Pour les affamés de puissance de calcul, les cadences d'horloges des 030 et 882 sont totalement indépendantes et il est possible de s'équiper en processeurs plus rapides en changeant les oscillateurs correspondants, lesquels sont d'ailleurs montés sur supports à cet effet.

Du côté de la carte mémoire, elle se fixe sur la carte 030 en utilisant donc son

propre bus 32 bit et par là même, laisse libre l'intégralité des slots (connecteurs) d'extension Zorro. Les mémoires utilisées se présentent en barrettes que l'on enfiche à la demande suivant la quantité de mémoire désirée. La carte offre les modes 2, 4 et 8 Mega que l'on sélectionne à l'aide de trois jumpers. Attention tout de même, car en mode 2 Mega les accès mémoire ne se font plus que sur 16 bit. Pour des raisons techniques ayant trait à la largeur de bus, cette mémoire n'est plus utilisable si vous choisissez de booter

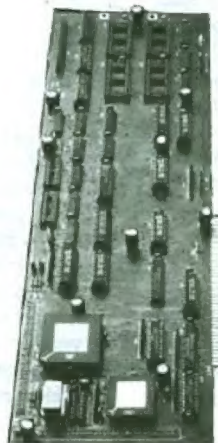
en mode 68000.

De même et à l'instar de ses concurrentes, cette carte mémoire ne permet pas les accès en D.M.A. Toutefois, les seuls périphériques usuels utilisant le D.M.A. étant les disques durs, la présence d'un contrôleur ultra rapide sur la carte 030 gomme ce seul point noir.

Du côté compatibilité logicielle et confort d'utilisation, rien à dire. Le seul plantage enregistré en 15 jours, le simulateur de vol **Falcon**; et encore, je suis sûr que le problème provient de la protection du logiciel. Sinon, après un simple enfichage de la carte, le 2000 a autobooté sur son disque dur habituel, exécutant une **Startup-Sequence** inchangée, et tous les programmes présents sur le disque ont fonctionné du premier coup. Pour exploiter pleinement la mémoire 32 bits, il suffit alors d'exécuter la commande **SetCPU** que l'on aura intérêt à intégrer dans sa **Startup-Sequence**. Cette commande vous permettra de recopier le **KickStart** en mémoire rapide 32 bit et aussi de contrôler l'activation des caches et du mode **Burst** du 68030.

Après les 10 minutes nécessaires à l'installation et l'ajout de la commande **SetCPU**, que faire? On peut s'émerveiller devant les images que **Sculpt 4D** vous dessine en quelques minutes, tenter d'atterrir avec le F-18 d'**Interceptor** qui se prend pour un X-15 ou bien avoir des pensées métaphysiques devant un ensemble fractal de Mandelbrot qui va jusqu'à 30 fois plus vite à se dessiner. Que dire de la joie de travailler sous **ProPage** avec un écran qui se redessine en 3 secondes au lieu de 20 alors que derrière se calcule une image en ray-tracing! Voilà comment on découvre enfin un système Amiga qui utilise à merveille puissance et multitâche alors que ceci fait encore partie des prévisions marketing d'autres constructeurs...

**Tropic.**







# NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

L'AmiForum à Dallas, Texas, organisé par AmiExpo a attiré 1489 Amigaïstes et 23 sociétés, y compris Byte by Byte, Precision, Haitex Resources, Comp-U-Save et Lattice. Parmi des produits nouveaux étaient une série de cartes accélératrices de Digital Animation Productions et *Modula 2* pour Amiga de M2S.

\* \* \*

Scott Alexander de San Francisco nous envoie le premier numéro de *Technoir*, "disquette-magazine pour les arts" pour Amiga. Tout est en anglais, bien sûr mais l'idée est assez originale et pouvait encourager quelqu'un à organiser une production similaire en français.

La disquette est en domaine public, distribuée gratuitement par son éditeur contre une disquette vierge et une enveloppe timbrée (ou disk + deux dollars s'il vous reste des billets de votre dernier weekend là-bas). On y trouve un poème, deux histoires drôles et délirantes, quelques graphismes de qualité plutôt moyenne récupérés par Scott sur les serveurs américains, et une petite animation par lui-même (avec le programme *DP Projector*).

Avec ses textes grands et lisibles, rose sur bleu, et son interface utilisateur simple et efficace, ce "magazine" apporte, au moins, autre chose que les hyper-scrolls.

*Technoir*, 723 Minna Street, San Francisco, CA, USA, 94103

\* \* \*

UBI SOFT vient de signer un contrat de distribution exclusive en France des produits de la société américaine Digital Integration. La version Amiga de *F16* de DI est prévue pour début Juillet.

\* \* \*

*DeluxeHelp for Deluxe Paint III*, un logiciel d'apprentissage dans l'utilisation de *Deluxe Paint III*, est disponible (en anglais) chez RGB Computer & Video Creations, de Floride, USA, prix \$50 (deux disquettes - graphisme statique et animation).

RGB annonce un deuxième logiciel de "travaux pratiques" pour *DPaint II*. Le premier, *DeluxeHelp for Deluxe Paint II* était destiné aux débutants; le deuxième *Advanced Techniques - Textures and Backgrounds for Deluxe Paint II*, est le premier d'une série pour l'utilisateur intermédiaire ou expérimenté. Il montre les procédures pour création des grains et des fonds de niveau professionnel. Prix \$35.

Les logiciels "Help" sont chargés en mémoire simultanément

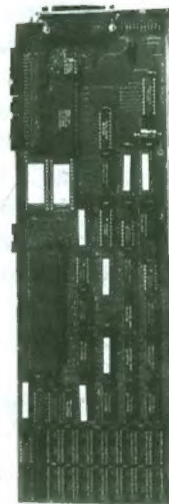
avec le programme "cible". L'utilisateur choisit un sujet (ou une fonction d'un des menus de *Dpaint*) et Help lui fournit une démo qui est simple à suivre mais explique les meilleures techniques disponibles dans le programme. Il nous semble que les logiciels RGB seraient de très bonnes candidates pour traduction en français.

\* \* \*

Volumm, l'équipe qui a créé *Imagine 4D* (annoncé par The Disk Company mais pas encore en vente), a ouvert une boutique spécialisée Amiga à Toulouse.

Les Amigafans y trouveraient Bertrand Aube, Bernard Le-tourmy et Danielle Delord dans un atelier d'images de synthèses 2D, 3D, et vidéo tous formats. C'est un magasin avec démos, tests, conseils (et prix) mais c'est aussi un atelier de développement. D'autres logiciels vont suivre *Imagine-4D...* (SARL Volumm, 30 r Pharaon, 31000 Toulouse, tél 61-53-39-06).

## NOUVEAU POUR AMIGA 2000 CARTE MULTIFONCTIONS EXTAM 688



### 7 FONCTIONS SUR UNE SEULE CARTE :

**Interface SCSI :** permet de relier jusqu'à 7 périphériques.

**Contrôleur d'accès direct à la mémoire (DMA) :** transferts beaucoup plus rapides.

**16 socles :** prêts à recevoir jusqu'à 8 MB de RAM.

**MUBUS 20 :** permet la connexion de petits périphériques.

**64 KBYTES de mémoire morte.**

**Autoconfiguration.**

**Autoboot**

**PRIX :**

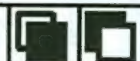
**SEUL. 890,-- FS**

P.I.P. (Produits Informatiques professionnels)

C.P. 3342 - CH 1400 Yverdon (19.41/24/24.10.77)

**CHERCHONS REVENDEURS POUR LA FRANCE**





# Commodore Computer Show de Londres

**Le Commodore Computer Show au Novotel, Londres, début Juin, sera le seul de l'année en Angleterre dédié exclusivement aux ordinateurs Commodore.**

**Traditionnellement, Database Exhibitions organise un deuxième Show en Novembre, mais pas cette année. Allez savoir pourquoi. Les fans Commodore ont été dirigés vers le "Computer Shopper Show" qui se tiendra à l'Alexandra Palace du 24 au 26 novembre.**

Pourtant, les 100 stands au Novotel était bien occupés durant les trois jours de ce show, et pendant les heures de pointe, entre 10 heures du matin et trois heures de l'après-midi, il était difficile de se déplacer dans les deux halles, tellement la foule était dense.

Pour nous, l'annonce la plus étonnante de cette expo était celle dont on parlait le moins - la revelation que Commodore vendra l'A590 disque d'extension mémoire pour A500 au prix de seulement £399. Il est certain que ceci aidera l'A500 dans sa lutte outre-manichien contre l'Atari ST, une lutte qui s'intensifie de jour en jour.



**K-Data** est une nouvelle gestionnaire de fichiers de l'éditeur anglais Kuma Computing, déjà connu pour son assembleur K-Seka. Apparemment K-Seka n'était pas utilisé par l'auteur de K-Data, la vitesse d'affichage à l'écran n'étant pas parmi les points forts de ce programme.

K-Data se veut convivial et facile d'utilisation, et dans une large mesure ce but est atteint. Il comprend deux programmes :

- **KD-Design**, pour établir et éventuellement modifier vos champs (les

catégories dans lesquels vous allez entrer vos informations - nom, prénom, date de naissance, etc);

- **K-Data** lui-même pour entrer les informations dans ces champs et pour faire des recherches et tris, les fonctions classiques.

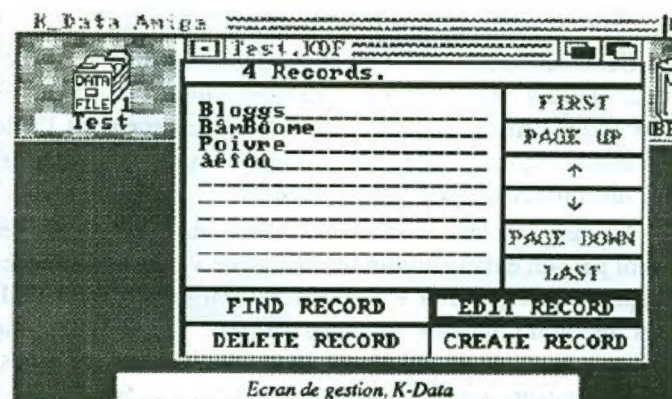
Ceci est un inconvénient en comparaison avec *Superbase*, qui est capable de tout faire sans changer de programme, mais pour un débutant le système est encore plus facile que *Superbase*. La taille d'un champ texte, par exemple, est modifiable simplement on tirant sur le rectangle représentant le champ, pour l'élargir ou le rétrécir. Le nombre changeant de caractères/lignes disponibles dans le rectangle est affiché en permanence. La position sur l'écran de chaque champ est également modifiable par simple glissement de boîtes.

K-Data n'est pas relationnel, mais propose néanmoins de puissantes fonctions pour utiliser plusieurs blocs de data. Par exemple, *Merge* vous permet de (1) ajouter pre-existant data à un fichier, (2) transférer les enregistrements d'un fichier à un autre, (3) modifier certains enregistrements dans un fichier avec les mêmes champs clés, et (4) diviser les enregistrements dans un fichier en créant deux nouvelles "Classes" puis fusionnant cette information dans deux fichiers nouveaux.

Mr Jon Day, directeur de marketing de Kuma, ne savait pas si K-Data reconnaîtrait automatiquement un clavier français. Malheureusement la réponse est à la fois oui et non. K-Data vous permettra d'entrer le nom "Cédric" dans votre champ *Prénom*, et il saura retrouver Cédric parmi tout un tas de Cedrics (sans accent). Mais les "touches mortes" nécessaires pour accents circonflexes etc lui sont inconnues. Ce problème n'est pas incontournable. Le pro-

gramme de domaine public *Setkey* permet la création d'un Keymap avec, par exemple, le caractère "à" programme sur la touche Alt-a, et dans ce cas K-Data le reconnaît. (Ed: nous allons mettre *Setkey* en téléchargement sur 36-15 DEEP).

Quelques détails techniques pour terminer ce survol très rapide de K-Data :



- Nombre maximum de champs limités par la surface disponible pour défilement de l'écran.. Cela est une caractéristique bien à K-Data, résultat de la conception fondamentale de ce programme. J'ai calculé que si on se limite à des champs d'une ligne il y a la place pour environ 100 champs, ce qui est largement suffisant.

- Nombre maximum de caractères par champ = la surface de travail de la plus grande fenêtre, environ 2000 caractères.

- Nombre maximum d'enregistrements par fichier = capacité disque, jusqu'à 80 méga.

- Nombre maximum de fichiers ouverts selon mémoire disponible, entre 2 et 4 en moyen.

- Nombre maximum de caractères data par enregistrement = 10k, selon mémoire disponible (??).

K-Data fonction sur A500 avec un seul lecteur, mais deux lecteurs sont fortement conseillés.

Une dernière remarque : j'ai rencontré plusieurs fois Monsieur Gourou en "jouant" avec ce logiciel. Il est probable qu'un utilisateur averti aurait moins d'aventures, mais quand même.. Notre test en profondeur de ce logiciel en dira davantage.

Prix £50.





**Kuma annonce aussi :**

- **K-Gadget:Amiga**, un éditeur de gadgets et boîtes-requête qui génère du code source en C. Cet outil pour programmeurs affiche des gadgets sur l'écran, permettant de voir immédiatement le résultat des changements effectués pendant les procédures de création et édition.

Il génère des gadgets *boolean*, *proportionnel* et *string*; les gadgets peuvent avoir un grand nombre de textes en plus des images et des encadrements; les requêtes peuvent avoir texte et encadrement. Prix £30.

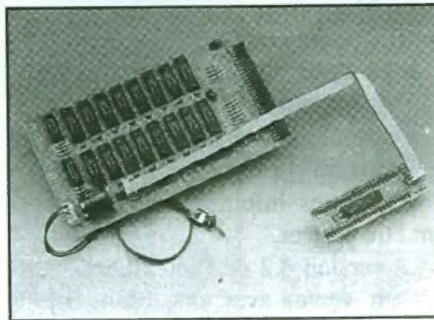
□ **K-ROGET Thesaurus** avec 150.000 mots, opérant comme accessoire de fond et permettant aux utilisateurs de traitements de texte divers de rechercher les phrases et mots de substitution sans quitter leur document de travail. D'un intérêt évidemment limitée quand on travail en français...£50.

□ **K-COMM 2**, logiciel de communication avec auto-réponse, 75-9600 baud, *VT100*, *X-Modem*, horloge, touches de fonction programmables, mode déboguer pour identifier problèmes de connection, etc. £30.

(Kuma Computers Ltd, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire RG8 7JW, Angleterre. Tél 07357-4335)

**Précision Software** n'avait pas de stand, mais son tableur *Superplan* était en vente à £100. Ce logiciel peut échanger des informations avec les dernières versions de *Superbase Professional* (et d'autres programmes) grâce à l'interface *ARexx*. Par exemple, il peut générer des graphiques à partir de data en provenance de *Superbase*, et puis renvoyer ces graphiques pour affichage dans *Superbase*.

Pour les commandes, il y a le choix entre les menus déroulants, les "boutons de fonction" à la *Superbase*, ou des commandes "\". On peut éditer le fichier *menu* pour ajouter d'autres options, et programmer des applications avec un macro-langage. Les graphiques change en même temps que les données, et il y a une fonction d'aide dynamique qui tourne toute seule dans sa fenêtre en attendant que vous en ayez besoin.



**La carte MiniMax**

Une carte mémoire de 1.8 mégas pour Amiga 500 qui s'enfiche sous l'ordinateur à la place de l'A501, ça c'est une bonne idée. C'est le **MiniMax** de la société allemande **Gigatron**.

La carte est disponible avec 512k, 1 MB, 1.5 MB, ou 1.8 MB. Avec seulement 512k l'installation est aussi simple qu'avec l'A501, mais le prix, à £150, est plus élevé.

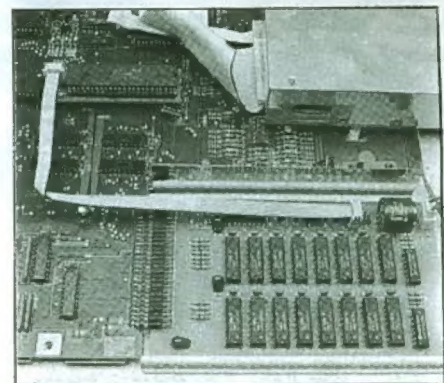
Quand le moment arrive d'augmenter le nombre de circuits RAM sur la carte, il est nécessaire d'ouvrir l'Amiga, et réinstaller le circuit *Gary* sur une petite carte "piggy-back". Un câble relie cette carte à la carte Minimax. Les circuits RAM sont de type 514256.

La mémoire s'autoconfigure, et il y a une horloge en standard. Il y a aussi un commutateur à installer à l'extérieur de l'Amiga si vous voulez avoir la possibilité de débrancher le RAM en cas de problèmes avec les quelques logiciels (surtout des jeux) qui ne le tolèrent pas.

Il y a un léger hic pour ceux qui voudraient installer leur MiniMax avec 1.5 méga de RAM : il faut le ROM kickstart version 1.3, puisque la version 1.2 ne peut s'autoconfigurer qu'en 512k, 1MB ou 1.8MB. Gigatron propose les ROMs Commodore 1.3, ou bien une carte "Double ROM" qui permet la commutation entre les versions 1.2 et 1.3 dans le même ordinateur!

A Londres le prix pour cette carte avec 1.8 MB de mémoire (16 circuits RAM, pour un total de 2.3 mégas dans l'A500) était de £450 (£1=environ 11F).

(Gigatron, Resthauser Str 128, D-4590 Cloppenburg, Allemagne Fédérale. Tél 44-71-30-70 + 83740, Fax 44-71-836-43).



Un modem qui permet une vitesse équivalent à 4800 bauds par seconde était présenté par **Hi-Tec Supplies** au prix public de £280. En fait, l'**EC2400 Quad Speed MNP5 Modem** opère à des vitesses jusqu'à 2400 bps (standard V22bis), mais il utilise MNP correction d'erreur niveau 4 et MNP data compression niveau 5. Ceci assure des communications très fidèles, mais aussi des techniques pour comprimer les données qui donnent une augmentation effective de vitesse de transfert jusqu'à 100%.



**Modem Hi-Tec EC4200**

(Hi-Tec, 48 Marsh Lane, Mill Hill, Londres NW7 4QH. Tél 44-1-959-6808.)

Sur le stand de **Bytes and Pieces** se trouvaient des boîtiers d'extension ou "clone boxes" destinés à transformer un Amiga 500 en Amiga 2000. L'*Intern* contient deux connecteurs pour cartes A2000, une extension de bus, et une alimentation, pour £175. Le *Physician* contient trois connecteurs et accepte les dispositifs DMA (£250). Le *Surgeon*, lui, a huit connecteurs (4 Amiga, 3 AT, 1 XT), et en plus un connecteur pour co-processeur. Il accepte toute carte A2000 sauf la carte EGA, et il y a la place pour un lecteur 5,25".

Bytes et Pieces est distributeur en Grande Bretagne pour Spirit





Les "Clone Boxes" de Bytes & Pieces

Technology. Ils ont installé deux cartes *Spirit SIN500* dans un A500 pour un total de 5 mégas RAM (une de ces cartes utilise un transformateur radio-cassette pour alimentation en 6-volts).

Selon ce distributeur, Spirit proposera bientôt une nouvelle carte de huit mégas mémoire externe pour A500, utilisant un seul circuit pour chaque méga, en increments de deux mégas. Selon Bytes and Pieces, cette carte reconnaîtra les cartes internes Spirit et permettra l'utilisation d'un A500 de 11 mégas de mémoire!

Bytes and Pieces avait les disques durs les moins chers du Show (£350 pour 20 mégas, pour A500 et 1000).

(Bytes and Pieces, 37 Cecil Street, Lytham, Lancashire FY8 5NN, tél 44-860-254-344, FAX 44-253-714-141)

**Avantage pour Amiga : Talking Protext**, un nouveau traitement de texte adapté pour les non-voyants, était démontré par Arnor Ltd.

Protext est peut-être le traitement de texte le mieux connu en Angleterre, grâce à sa version originale, très réussie, sur *Amstrad CPC*. La version Amiga pour non-voyants n'est pas

encore terminé, mais les fonctions prévues sont :

- Chaque touche ou chaque mot que l'on frappe peut être parlé
- La lignée courant ou le paragraphe peuvent être re-lus
- Chaque caractère peut être lu quand il est traversé par le curseur
- D'autres informations utiles peuvent être parlées.

La version 4.2 de Protext "standard" était en vente, avec des changements mineurs, mais une révision majeure viendra plus tard cette année en V4.3.

(Arnor, 611 Lincoln Road, Peterborough PE1 3HA, tél 44-733-68909)

Coté vidéo, Rombo annonçait la sortie bientôt de *Vidi-Amiga* pour l'Amiga au prix de £100. Cette digitaliseur est capable de capturer une image en 1/50ème de seconde en 16 tons d'un signal vidéo, sans arrêter la bande. On peut charger et sauvegarder en format IFF, et surimposer un graphisme existant sur la trame, en n'importe quelle dimension, n'importe où sur l'écran.

Il y a des contrôles de cadrage vertical, de palette, de contraste et brillance. *Vidi*(Video Image Digital Interface)-*Amiga* sera vendu en forme de boîtier qui s'enfiche sur le port série, avec logiciel, câble vidéo, et manuel. Disponibilité prévue à partir de Juillet. Une version ST existe depuis novembre.

(Rombo, 6 Fairbairn Rd, Livingston EH54 6TS, Grande Bretagne, tél 44-506-414-631).

Hisoft sortira bientôt une version de *Devpac Amiga* pour le professionnel. Parmi les fonctions seront : génération de six différents formats de fichier, y compris Atari ST et Motorola S-Records; assemble instructions et modes adresse des 68010/020/030; linker multi-format; cross-development avec un autre Amiga ou ST à travers un lien data rapide; assemble directement à mémoire à distance et deux-machine débogeur.

*Music X* de Micro-Illusions était attendu chaque jour en version finale, mais comme d'habitude ce logiciel était en retard. Ceci dit, il y avait une démonstration par un des programmeurs, à l'aide de plusieurs racks professionnels. Je ne sais pas si c'était sa façon de jouer, ou si c'était le résultat d'une collection de matériaux hors de



MM5000 clavier

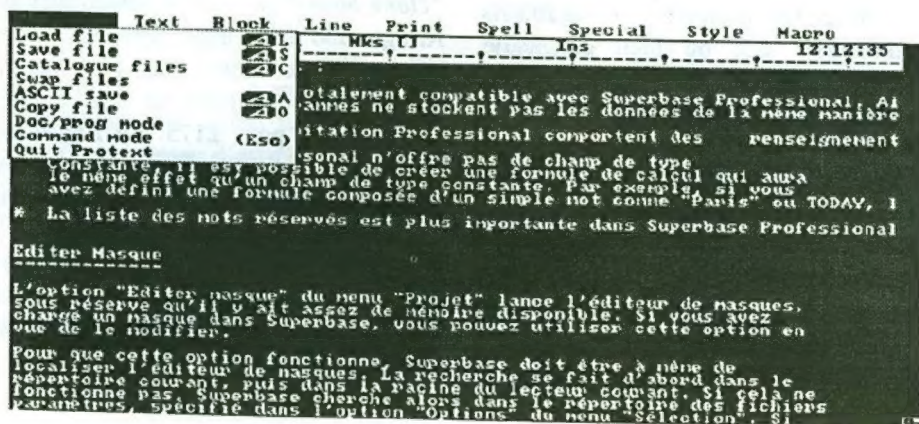
portée pour le commun des hommes ou si c'était un exemple typique de ce qui va sortir de *Music-X*, mais en tous cas les bruits étaient sublimes.

Pour finir, la meilleure affaire du show était sûrement l'*Amiga Music System* sur le stand de *Power Computing*. Pour le prix modique de £150 livres vous partez avec les objets suivants sous le bras :

- *MM5000 clavier midi*, 5 octaves, touches taille piano, qui fonctionnent également sur Atari ST.
- *MM3000 interface midi*.
- *MM2000 digitaliseur son stéréo*, avec adaptateur pour Amiga 1000/Amiga 500.
- Le logiciel *ProSound Designer*.
- Le logiciel *ProMidiPlus*.

Test le mois prochain dans *A-News* de cet ensemble. (*Power Computing*, 44a Stanley St, Bedford MK41 7RW, Angleterre. Tél 44-234-273-000. Fax 44-234-270-133.

Bruce



Ecran de Protext





## APPRENDRE A PILOTER SUR AMIGA

*Un simulateur de vol de niveau professionnel qui tourne sur Amiga 500 était présenté pour la première fois au Salon aéronautique du Bourget.*

*Le simulateur Alpha Kilo n'est pas un jeu - ne vous attendez pas à voir de jolis paysages ou des Migs sur l'écran - mais il attire quand même les non-pilotes, ou des pilotes de rêve, par sa stricte adhésion à des conditions réelles de pilotage d'un monomoteur.*

Il existait déjà sur C64, avec présentation graphique plus spartanque. Le programmeur, Serge Astrade, était ravi des possibilités étendues de l'Amiga, et il s'est laissé aller avec des petits luxes comme des cadrans bien ronds, un conservateur de cap dont le plateau complet tourne sur lui-même, un meilleur son, quelques couches de nuages, et des cartes très détaillées. L'Amiga va trois fois plus vite que le C64, en faisant dix fois plus d'affichage-écran.

Mais pour un pilote seul face aux éléments et probablement sans parachute (quoique, il y en a qui doivent le mettre pour ajouter de l'atmosphère), la partie la plus importante de ce simulateur est son "intelligence". Il y a un très grand nombre de fonctions qu'on appelle très peu, des fonctions vitales que tout vrai pilote doit impérativement connaître et savoir manipuler.

Pour se familiariser avec la situation réelle dans un monomoteur classé IFR il y a une console poste de pilotage avec volant

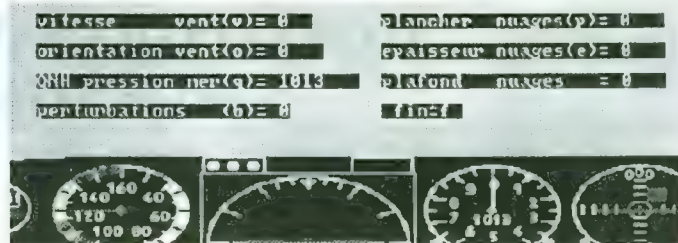
de même débattement que sur un avion en inclinaison et en profondeur (le palonnier est couplé automatiquement à l'inclinaison), frein, compensateur de profondeur, commandes de train d'atterrissage, gaz, pression d'admission, hélice à pas variable, rentrée et sortie des volets.

L'interface se connecte sur le bus de l'Amiga (accès plus rapide), et comporte des ROMs contenant les données géographiques, 25000 points d'altitude, 200 pistes, 400 balises VOR, DME, NDB... et 120 ILS (atterrissage sans visibilité).

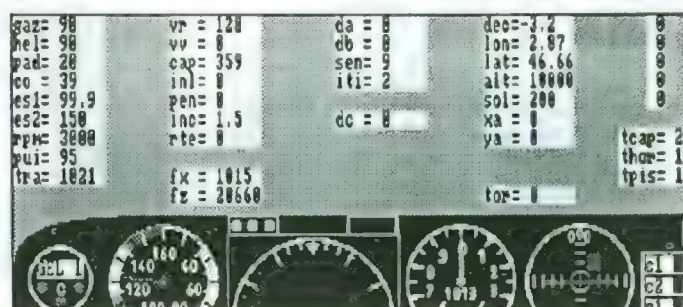
AlphaKilo II est en fait un simulateur d'entraînement à la radionavigation aérienne. Plus de la moitié des clients sont des pilotes amateurs voulant progresser dans ce domaine et améliorer la sécurité de leurs vols.

Le programme permet d'effectuer un vol complet, depuis la mise en route du moteur sur l'aire de parking, jusqu'à l'atterrissage sur un autre aéroport choisi en passant par les phases normales d'un voyage aérien. Pour les longs trajets on peut passer en accéléré et repasser en vol normal pour les phases délicates.

On peut sélectionner soit la vue de la piste en trois dimensions avec l'horizon, soit le plan de l'aéroport sur lequel l'avion est visualisé avec ses déplacements, soit une carte de la zone survolée, avec représentation des reliefs (altitudes) par des couleurs, des pistes et des balises de radio-navigation, et de l'itinéraire suivi par l'avion. L'opérateur peut modifier l'échelle et faire



Données météo

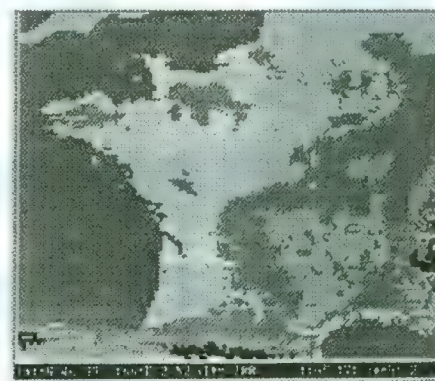


Info vol

défiler la carte, en survolant la France entière et les terrains limitrophes.

La météo est programmable (vitesse et orientation du vent, nébulosité, pression atmosphérique, plafond et plancher de nuages), ainsi que jour/nuit. Des trous d'air et des bourrasques peuvent venir perturber le vol.

Prix du logiciel de base avec console (indispensable) pour A500 1 méga : 8500FHT. Alpha Kilo Simulation, 10 Chemin des Cuers, 69570 Dardilly. Tél 78-43-20-12.



La console





## WORLD OF COMMODORE SHOW LOS ANGELES 19-21 MAI

Par une température plutôt fraîche pour la saison et le lieu, *The World of Commodore* ouvrait ses portes pour 3 jours d'expo. Rien à voir avec les traditionnels AMIExpo car on a pu y voir tous les modèles de la marque : C64, C128, AMIGA 500, AMIGA 2000, et AMIGA 2500. Si, effectivement l'Amiga représentait 80% des stands, les autres machines vieillissaient en beauté avec des produits de très bonne qualité. Au fait savez-vous quand a été vendu le premier C64 ? Trois ans plus tard c'était la commercialisation du C128 et la même année l'annonce de l'Amiga 1000.

Dès l'entrée le ton était donné. Newtek, sur le plus beau et le plus grand stand, présentait enfin le *VideoToaster* au public avec un prix de vente de \$1595 (10 500 F environ).

En prime, les visiteurs pouvaient assister à la présentation des "complements" dont personne n'avait auparavant parlé : *Toaster 3D*, *Toaster Paint* un synchroniseur avec correcteur de

base de temps (TBC pour les pros ...), une interface D-2 pour les magnétoscopes et TV équipés de ce système (digital display), *ToasterNet* pour la projection d'effets spéciaux sur des murs d'images. *Digipaint 3* enfin, était l'occasion de super démos sur moniteurs géants

La nouvelle image de marque de l'Amiga aux USA devient : "The World's First and Only Broadcast Video Computer" (le premier et l'unique ordinateur vidéo de qualité professionnelle). Et on le prouve avec le Toaster dont voici quelques-unes des capacités :

- Effets vidéo digitaux : effets géométriques en temps réel quelque soit la source (caméra ou magnétoscope) compatible D-2.

- Générateur de titres : le titrage peut être effectué en qualité "broadcast" en même temps que la bande support, anti-aliasing présent équivalent à une résolution de 35 ns.

- Archivage d'images : le système est capable de stocker jusqu'à 2000 images et de les restituer de manière rapide dans

tout le spectre couleur NTSC.

- Frame Buffer : avec traitement digital super rapide, compatible D-2.

- Switcher à 4 entrées avec effets de dissolution et de fondus de n'importe quelle entrée vers une autre, tenant compte de la luminance.

- Frame Grabber : avec temps de capture de 1/60 de seconde en qualité "broadcast"

- 4 entrées vidéo composite BNC

- 2 sorties vidéo composite BNC (principale et preview)

### Encore un TOS

Au cours du 1er trimestre 1990 un "Toaster Operating System" sera commercialisé sous forme de soft afin d'écrire en langage "toaster" des scripts automatisant des séquences successives.

*TOASTER 3D*, dont nous avons vu quelques résultats sous forme de "demos reels", rend obsolete des programmes comme *Sculpt-Animate 4D*, tellement la qualité devient celle des palettes professionnelles renommées coûtant 50 fois plus. Des animations en plusieurs millions de couleurs dont chaque image dépasse certes le mega octet, mais dont la copie finale sur cassette vidéo est digne des productions TV.

*TOASTER PAINT* passe le cap des 4096 couleurs que l'on croyait être infranchissable, tout simplement parce que le Toaster possède ses propres chips vidéo capables de franchir ce mur.

L'un sans l'autre, l'Amiga et le Toaster ne seraient rien pour le monde de la vidéo. Nos contacts avec Allen Hastings, en personne sur le stand pour parler de son "enfant" Toaster 3D, nous font penser que tout n'est pas encore sorti des tiroirs de chez NewTek, véritable Alcatraz, dont la publicité dit que même les salariés ne connaissent pas les développements en cours.

Le grand dommage est que notre question : "et la version PAL du



Toaster démo



Toaster-vu d'Ed:  
Ed-vu de Toaster, etc., etc.





Toaster?" n'a pu avoir de réponse. Il n'est pas prévu de version PAL avant un certain temps .... mais allez donc savoir si ce n'est pas une tactique commerciale.

**DIGIPAIN 3** était annoncé depuis 15 jours à grand renfort de pub : 4 pages couleurs dans Amiga World avec des conditions de ventes assez sympathiques \$99.95 prix normal, mais les possesseurs de *Photon Paint*, *Express Paint*, *Deluxe Paint I* ou *II* qui renvoient la page 6 de leur manuel peuvent l'acquérir pour 49.95 \$, une sorte de reconnaissance au droit à l'erreur !

Parmi les capacités de **DIGIPAIN 3**:

- mode HAM, conversion du mode HAM en n'importe quelle autre résolution sans perte de qualité, contrôle complet sur les niveaux RGB, le contraste, la brillance, la saturation, la finesse des images

- Modification de taille des brosses (resizing) avec lissage (smoothing)

- Texture mapping dans n'importe quel mode

- Lissage en mode texte sur n'importe quelle police dans n'importe quel mode.

- Mode "transparency" permettant de mixer 2 images et créer ainsi des effets exceptionnels

- auto-scrolling

Un grand produit digne des autres fabrications de NewTek.

Au fait, connaissez-vous le prénom de la jolie présentatrice de chez NewTek, celle qui figure sur les écrans de toutes les pubs et qui vous dit "Welcome to NewTek" dans la disquette *démo n°1* ? Elle était sur le stand pour assurer la présentation de *DigiView Gold*. Mine de rien elle est quand même directrice des ventes ....

Sur le stand très dépouillé mais élégant de **Commodore USA**, beaucoup de matériels, principalement des Amiga et des PC et sur chaque machine un programme en libre utilisation ce qui est rare chez nous mais tout à fait possible aux USA d'autant que les disquettes ne sont pas retirées des drives et que les souris ne sont pas rivées sur la table.

En vedette, l'**AMIGA 2000HD** et

surtout l'**AMIGA 2500**. Pour les promotionner, une super doc très sobre, sur bristol aluminisé, 2 photos, une cinquantaine de lignes de texte annonçant le principal, le complémentaire s'apprenant en questionnant ou en visitant un distributeur.

Juste à côté de **Commodore USA**, le



*Effets de reflet et perspective dans Digi-Paint 3*

**Scanner Canon** associé à **Professional ScanLab** afin de tirer le meilleur de vos photos couleurs.

**MicroIllusions** présentait bien sûr *Photon Paint* et *Photon Video* mais surtout *Music-X* une nouvelle race de séquenceur MIDI de niveau professionnel. Son prix de \$300 semble justifié par ses fonctionnalités et notamment ses 250 séquences par canal MIDI ... (le Philharmonic Orchestra sur disquette !!).

**Photon Video** s'enrichit de "*Edit Decision List Processor*" EDLP, dont le but est d'éditer des séquences pour le montage vidéo :

- 999 événements par fichier

- 3 pistes (1 vidéo, 2 audios) avec les 3 pendules d'enregistrement affichées simultanément

- Chaque modification recalcule l'ensemble du script et l'envoie sur un système d'édition connecté sur la RS232

- Fonctionne en 30 images/sec. en NTSC, 25 images/sec. en PAL, 24 images/sec. en mode cinéma. Son prix: 500 \$

**Philadelphia Video Lab Inc.** présentait **DigiWorks 3D** un convertisseur d'images 2D en 3D à partir de n'importe quel fichier issu d'un XXX Paint quelconque. Non content d'assurer cette fonction, **DigiWorks** permet la sortie sur diapositives depuis n'importe quel format vidéo, n'importe quel format Amiga ou MAC II. Des épreuves sur papier

peuvent être générées jusqu'au format 24" x 30" (61 x 76 cm !!). Nous n'avons pu avoir aucune date de commercialisation du produit ni son prix. A suivre

**Invision** présentait son maintenant célèbre **LIVE!** dont nous avons pu savoir qu'une version PAL était en cours de finition, ce qui augmente son intérêt pour nous "européens". Effets de miroir, de mosaïque, solarisation, "posterisation" font partie de ce merveilleux frame grabber en temps réel.

Son prix de \$199 devrait le rendre compétitif car la concurrence fait rage dans ce domaine.

**Access Technologies** proposait **ACAD Translator**, un convertisseur de fichier du format *Autocad* au format *Sculpt Animate* ce qui n'est pas pour corser la difficulté. Les bancs d'essais prouvent que même les version 9 et 10 d'AutoCad sont implémentées. **ACAD** est multitâche et exécutable à partir du CLI. Disponible depuis Avril 1989, **ACAD** est commercialisé \$180.

**New Horizons Software** présentait





**ProScript** donnant l'accès des imprimantes laser PostScript à **ProWrite** le fameux traitement de texte.

Afin de glaner tous les marchés possibles ProScript fonctionne également avec *Scribble*, *Textcraft*, *TextPro*. Son prix de \$50 devrait lui ouvrir les portes d'un nouveau marché, celui du traitement de texte en laser à partir d'un logiciel à moins de 1000 F.

Xetec faisait office d'empêcheur de tourner en rond avec des extensions compétitives sur le plan qualité et prix :

- **FastTrak Q40** interface disque dur SCSI avec autoboot, ventilateur, disque dur ProDrive Quantum 42 Mo 19 ms de temps d'accès, 64K de mémoire cache pour 1100 \$

- **FastTrak M150** autoboot, disque dur 154 Mo 16 ms de temps d'accès, 64K de mémoire cache pour 2100 \$.

Vous pensez sans doute que l'on trouve aussi bien pour le même prix sur A2000 ? Et si l'on vous dit que ces prix s'appliquent aux configs pour A500 !!

Toujours chez Xetec des **streamers** pour toute la gamme Amiga à partir de \$600 pour 60 Mo, jusqu'à \$750 pour 150 Mo, la cassette valant de \$25 à \$33 selon capacité.

Fiers de leur produit et usant avec modestie du droit à la publicité comparative, Xetec présente un document donnant les différents temps

d'accès de leur produit et de ceux de GVP.

**Amiga World**, l'un des magazines les plus réputés aux USA, distribuait largement *"The Great Software Buyer's Guide"*, où sont référencés plus de 1000 produits pour AMIGA avec l'adresse de leurs distributeurs : une mine pour les organes d'information.

Quelques club d'utilisateurs avaient fait le déplacement et notamment le L.A.A.U.G (*Los Angeles Amiga Users Group*, en français dans le texte). Le moins que l'on puisse dire est qu'ils n'ont pas les 2 pieds dans le même sabot. Disquettes du domaine public, serveur télématique 24h sur 24, magazine de qualité, stages de formation, réunions à thèmes, réductions chez les principaux distributeurs, etc ... le tout pour la modique somme de 25 \$ (160 F environ). Messieurs les Français, voyez ce qu'il vous reste à faire et à publiciter.

**VidTech** nous a particulièrement intéressé tout simplement parce que nous l'intéressions ... Ils produisent un **genlock aux normes PAL** et en 220V 50 Hz, ce que nous nous sommes fait répéter 2 fois car cela valait les quelques instants de bonheur procuré ! En plus, ce genlock pourrait bien faire pâlir des amis situés dans le Calvados, eu égard au rapport qualité/prix. Imaginez ! Tous les modèles sont compatibles A500, A1000, A2000, A2500, A XXXX, etc ...

Ils acceptent en entrée tout signal composite PAL, S-VHS, BETACAM. Ils sortent un signal composite de qualité broadcast PAL ou S-VIDEO ainsi qu'un signal RGB, histoire de le connecter sur l'Amiga. Le **Scanlock** (c'est son nom) est, en standard, équipé avec des potentiomètres permettant un contrôle sur les fondus entre les 2 sources. En mode Y/C, le Scanlock fournit un signal "key-out" entièrement synchronisé avec le signal vidéo de référence. Ce signal peut être utilisé par un "chroma keyer" externe.

Son prix public de \$1500 (environ 10000 F) le place dans le peloton de tête sur le plan des achats professionnels.

**Jean-Pierre**

Un jeu qui peut vous faire gagner des bons d'achat sur des produits NEWTEK

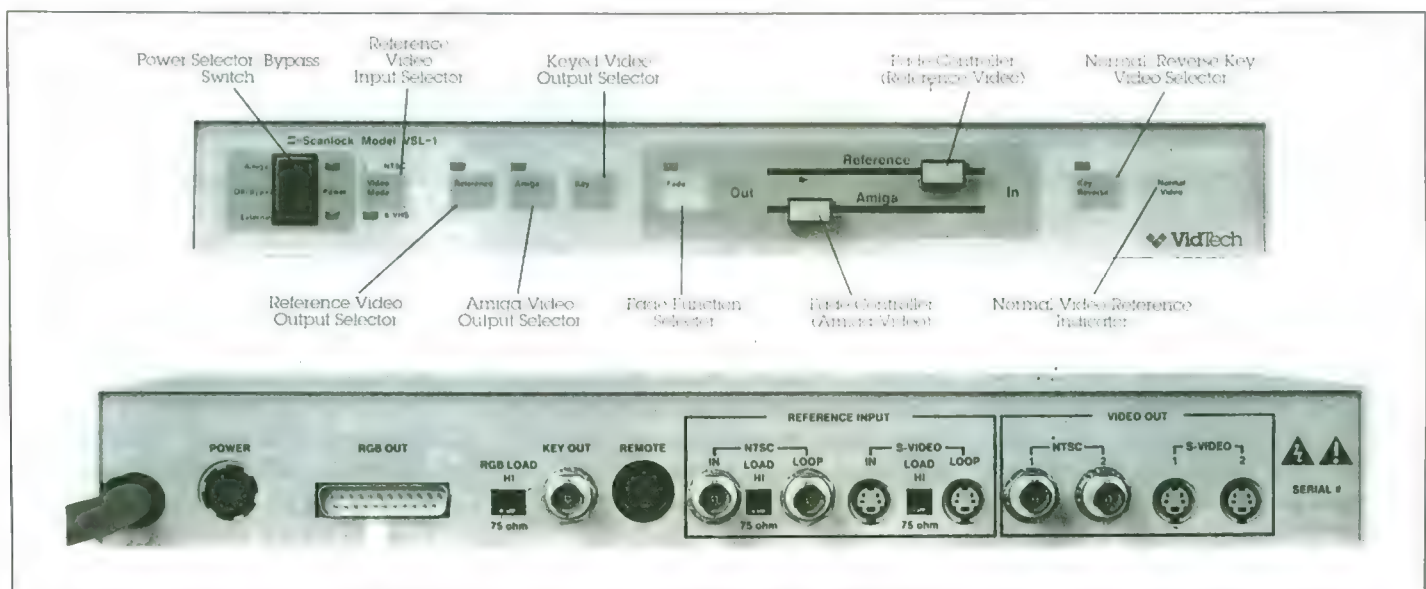
1- Mois et année de vente du premier C64 ?

2- Quel produit vidéo a été créé par Allen Hastings avant le Toaster 3D de NewTek ?

Pas de question subsidiaire.

Téléphonez vos réponses au

(1) 64.97.96.54. La première bonne réponse gagne un bon d'achat de 500 F sur un produit NewTek, les suivantes un bon d'achat de 100 F. (sans cumul).





# ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE !

001	SLIDE SHOW 01	107	D.O.C. DEMO	177	FIRST APRIL DEMO	247	MAKE LOVE MUSICS
002	SLIDE SHOW 02	108	DATA SONIX 08	178	LOONEY TUNE'S # 2	248	PAT'S DIGITAL SOUNDS # 1
003	DEMO LE CHAT	109	JUNGLE COMMAND MUSIC	179	FARRAH COSMOS SLIDE	249	LOONEY TUNE'S # 3
004	JONGLEUR / KANANKHAS	110	MUSIQUES AMIGA	180	PHOENIX MEGADEMO 1	250	MEGA MUSIC DISK # 1
005	PROBE SEQUENCE	111	ALLEN HASTINGS DEMO	181	MIPS ANIMATION	251	SUNRIDERS DISK 1
006	DEMO VIDEOSCAPE 3D	112	SPACE ANIMATION	182	FARRAH PASSION # 1	252	D.O.C. DIGI DEMO II
007	DEMO RGB / FOCUS	113	DATA SONIX 09	183	FARRAH PASSION # 2	253	JOE'S LIDE SHOW (SUPER)
008	CAR DEMO (1MG)	114	DATA SONIX 10	184	ALCATRAZ MEGADEMO 3	254	DARRY BOOPER NEW MUSIC
009	DEMO THE PROJECTOR	115	FANTAVISION DEMO	185	MAGICIAN 42 DEMO	255	SOUND TRACKER MUSIC'S
010	DEMO INTERCEPTOR	116	EARSHMASHERS MUSICS	186	MEGADEMO TRIANGLE	256	DIGITAL FORCE
012	DEMO PING PONG	117	CHRIS MUSIC	187	IMAGENETICS WALKER (1)	257	CPU MUSIC'S COMPIL'
013	DEMO NEWTEK (DISK 01)	118	DATA SONIX MIX	188	IMAGENETICS WALKER (2)	258	JOHN MADDICK... ADV (1/3)
014	DEMO NEWTEK (DISK 02)	119	AMIGA INDUSTRY DEMO	189	RAY TRACING PICTURES	259	JOHN MADDICK... ADV (2/3)
015	DEMO LE BASKETTEUR	120	BEDROOM OLYMPIAD	190	PORNO HARD SHOW	260	JOHN MADDICK... ADV (3/3)
016	DEMO WILD COPPER	121	UTILITIES DISK COLLECTION	191	SLIDE SHOW CEDRIC	261	COOL ACTION # 2
017	DATA DMCS 01	122	GAMES COLLECTION 1	192	BLUE SHOW II	262	THE PSYGNOSYS DEMODISK
018	DATA DMCS 02	123	ANIM' COLLECTION	193	007 ANIM'	263	PSY-SHOW
019	DATA SONIX 01	124	GAMES COLLECTION 2	194	SPACE BUBBLE SHOW	264	MUSIC CONNECTION 1
020	DATA SONIX 02	125	REFLEXION GAMES	195	BLUE SHOW I	265	JUNGLE COMMAND 'NON-STOP
021	DATA SONIX 03	126	ANTI ST DISK	196	VIDEO EFFECTS 3D DEMO	266	INTROS PACK # 6
022	DATA SONIX 04	127	IMAGES D'UN AUTRE	197	PERSIAN GULF INFERNO	267	MARK II DEMODISK # 1
023	DATA SONIX 05	128	MONDE (EN 2 DISKS).	198	CRIMETOWN DEPTHS DEMO	268	MUZAKXS MUSIC DISK
024	DATA SONIX 06	129	MEGA QUEST DEMO	199	MEGACOMPIL DEMO # 1	269	CLASSIC DEMO
025	DATA DMCS 03	130	DEMO STAR VISION	200	RAY TRACING ANIMATIONS 1	270	ANNESIA INTROS PACK # 5
026	DATA DMCS 04	131	DRAGON'S LAIR DEMO	201	AMIGA MUSIQUES (SONIX)	271	DIGITAL SOUND # 2
027	SLIDE SHOW NASA	132	SWORD OF SODAN	202	BLU KOK SLIDE SHOW	272	MUSICS COLLECTION # 1
029	DATA DMCS 05	133	IAN & MIC DEMODISK	203	RED KOK SLIDE SHOW	273	OMEGA MUSICS COMPILATION
030	IMAGES HAM	134	CHH ANIMATION DEMO	204	ALCATRAZ MEGADEMO 2	274	CASCADE MUSICS PACK # 21
033	NO FAST MEM BOOT	135	ANTI VIRUS DISK # 2	205	IT / MEGA DEMO DISK	275	A.F.L. SOUND DIMENSION
036	PORNO ANIME	136	LIVE DEMO	206	CRASH DISK MEGA COMPIL	276	CRYPTO BURNERS MUSIC-DISK
038	SLIDE SAMANTHA FOX	137	VIRUS KILLER COLLECTION	207	AMIGALORDS MEGADEMOS	277	SUNRIDERS MUSIC-DISK
039	SLIDE RAY TRACING	138	ZEUS ANIMATION	208	DIGITEC MEGA COMPIL	278	ROUTE 66 MUSIC DISK
041	BODEAN'S BEAUTY 01	139	SABRINA SHOW	209	HUMANOIDS DEMO	279	VICTORY TUNE'S SHOW (1MG)
042	BODEAN'S BEAUTY 02	140	JUKE BOX SPECIAL MIX	210	WALKER II DEMO (1MG)	280	HOUSE MUSIC IS MY LIFE
048	SLIDE SHOW CHR	141	HEAVY METAL SLIDE	211	PIRANHAS MEGADEMO 1	281	THE FIRST PURE BIT MUSIC'S
049	SLIDE SHOW STAR WARS	142	DEMO TRAMPOLINE	212	DIGITECH IBB MEGADEMO	282	EXTRA SONGS DISK 4
051	SLIDE FANTASY SHOW	143	LADY BUG	213	TTF MEGA DEMO DISK	283	ANDROMEDA MIX 4
052	CAMEL TROPHY SLIDE	144	COMIC'S SLIDE	214	IPEC ELITE MEGADEMO	284	MOVIE X NUMBER III
053	BKDC - VOLUME 0	145	TRILOGY DEMODISK	215	X-RATED PORNO SLIDE II	285	SCOPEX DEMOS COLLEC' # 2
055	SCULPT 3D DEMOS	146	BILLIARD DEMO	216	TRILOGY MEGADEMO 2	286	SLIDE EXPLORA II DEMO
060	DATA SONIX 07	147	AMERICAN DEMO 1	217	FLY COLLECTION 12	287	SLIDE 89, LA REVOLUTION...
061	HAMSHOW 2 (X)	148	ANIMATION VOYAGER	218	THE HEART OF MACHINE	288	DOLLE DEMO
062	PORNO SHOW 4	149	ANIMATION 3D TECSOFT	219	FLY COLLECTION 1	289	INTROS PACK # 8
063	GAG	150	MUSIC EXPRESS	220	SCOPEX DEMO COLLECTION	290	BEAT BOX by WAR FALCONS
064	MONDO ANIMATION (1MG)	151	SAMANTHA VS SABRINA	221	DESTINY DEMO COLLECTION	291	ENERGY MUSIC DISK
073	SLIDE SHOW SCULPT 3D	152	MUSIC FRUITBASKET	222	VISION FACTORY MEGADEMO	292	MUSIC COMPILRANDOM ACCESS
074	BKDC 01 (1MG)	153	SOUND DISK 3	223	X-RATED PORNO SLIDE I	293	BEST OF SONIX...
075	BKDC 02	154	LOONEY TUNE'S # 1	224	CPU INTROS PACK # 1	294	LEVEL ONE DEMODISK
076	BKDC 03 (1.5 MG)	155	MUSICS MUSICS 2	225	SUPER MUSIC DISK COMPIL	295	TOPLESS GIRLS (X)
077	SLIDE THE WARRIOR	156	SOUNDMACHINES COLLEC.	226	QUADLITES PICTURES	296	MARS DEMO (1MG) (Génial)
078	DEMO SUPER SLIDE	157	SPACE BUBBLE 2	227	VIAS PORNO	297	BUTERAPERS MUSIC DISK # 2
079	ANIMATION SPACE MOVIE	158	SPACE BUBBLE 3	228	ALIVE INTROS PACK	298	THE PIRANHAS SOUNDISK
080	DATA SONIX	159	SAMANTHA FOX 2	229	MOVIE X NUMBER I	299	SUNTRONIC DISK 4
081	A-Part DEMO	160	PARADISE SLIDE	230	CBB PORNO SLIDE SHOW	300	CASCADE 8/5
082	WALK ANIMATION	161	GRAPHIX STRIP 2	231	TRIANGLE GIGA DEMODISK	301	SUBWAY DREAM TEAM
083	MUSIC INVASION 01	162	MEGADEMO 2	232	VISION MEGADEMO DISK	302	PHENOMENA MEGA DEMO
084	HORROR SLIDE SHOW	163	DOC DEMO 2	233	ALCATRAZ MEGADEMO DISK	303	MUSIC COLLECTION # 2
089	HORROR ANIMATIONS	164	KEFRENS DEMO 2	234	FREEDOM FORCE MEGADEMO	304	17 BIT SYNTHSOUNDS # 1
092	SLIDE SPACE BUBBLE	165	SOUND MACHINE 1	235	KEFRENS MEGADEMO 2	305	SOUND DEMO # 1
093	ANIMATE 3D DEMOS	166	SPACE BUBBLE 7	236	MGF TJC JOY MEGADEMODISK	306	BEAT MIX # 2
094	ROCKET RANGER SLIDE	167	GURU PANIC DEMO	237	BESTIE BOYS MEGADEMO 2	307	GAMES COMPILATION DISK
095	CICCIOLINA SLIDE	168	FUNNY STAR DEMO	238	YDEX DEMOS ET SLIDE	308	PAT'S MUSIC DEMO DISK
096	DATA DMCS	169	FASHIONATING DEMO	239	EPSILON MEGADEMO DISK	309	CASCADE MUSIC DISK
098	ANIMATION ENGRENAGES	170	FARRAH SLIDE SHOW	240	PHENOMENA MEGADISK # 4	310	SHARE & ENJOY MEGAMUSICS
101	HORROR PICTURES SHOW 2	171	MULTITASKING DEMO	241	MAXI PORNO ANIM' 1 (1MG)	311	DEATHSTAR MEGADEMO (1/2)
102	AMIGA SOUND 01	172	COMMODORE DEMO (1)	242	MAXI PORNO ANIM' 2 (1MG)	312	DEATHSTAR MEGADEMO (2/2)
103	AMIGA SOUND 02	173	COMMODORE DEMO (2)	243	MAXI PORNO ANIM' 3 (1MG)	313	SAMANTHA FOX # 3 (1/2)
104	MUSIC INVASION 2	174	PUZZLE WIZARD	244	SLIDE SHOW X	314	SAMANTHA FOX # 3 (2/2)
105	MUSIC PACK 1	175	DEMO AMIGA PUB (1)	245	MAXI PORNO ANIM' 4 (1MG)	315	CASCADE WORLDWIDE (SUPER)
106	ALPHA FLIGHT MUSICS	176	DEMO AMIGA PUB (2)	246	ACID HOUSE MEGAMIX	316	CPU INTROS PACK # 2
						317	CPU INTROS PACK # 3

REEXPEDITION SOUS 48 HEURES...

## BON DE COMMANDE EXPRESS

A retourner à : PDS FREE LINE - 7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE - TEL. : 59.59.39.65

NOM et Prénom

Adresse

Code Postal et Ville

Nombre de disquettes choisies :  X 20 F = Prix des disquettes commandées  F

OPTIONS : ☐ Envoi en recommandé : 15 F ; ☐ Catalogue détaillé sur papier : Gratuit.

Montant total :  F ; Mode de règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat postal

Attention, pour commander les disquettes dont les numéros suivent, il vous faudra justifier être majeur, du fait du caractère plus ou moins pornographique de celles-ci : 036 - 038 - 041 042 - 061 - 062 - 095 - 120 - 139 - 151 - 159 - 190 - 192 - 195 - 215 - 223 - 227 - 229 - 230 - 241 - 242 - 243 - 244 - 245 - 284 - 295 - 313 - 314



16 A-News





<b>Core DVE:</b>	
<b>FallAway-5x5</b>	<b>Grid</b> <b>DATA</b>
<b>This breaks up the picture into 25 pieces with each one dropping to the bottom of the screen.</b> <b>N.B. select Reverse for fallaway!!</b>	
<b>Global Settings...</b>	
<b>No. Frames:</b> 0 <b>Fwd</b>	<input type="checkbox"/> <b>Flip</b>
<b>S1 Rate:</b> 0 <b>S2 Rate:</b> 0	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<b>Strobe:</b> 0 <b>TRANSLUCENT</b>	<b>BackDrop</b>
<b>ReName</b>	<b>Clone</b> <b>PREVIEW</b> <b>MANUAL</b>

Le très joli panneau de pilotage des D.V.E.

avez pris la précaution de ne pas sécher vos cours d'anglais sous le fallacieux prétexte d'avoir la mobylette la plus rapide du lycée ou d'être le king du HIP-HOP dans votre quartier.

Nous voilà partis à la découverte des Digital Video Effects. Pour accéder au menu DVE, il faut jeter son icône de souris sur le POP-UP contenant le type d'effet dans le panneau principal et cliquer en tirant vers le bas pour sélectionner DVEmap. L'écran vire au gris puis un nouveau panneau presque aussi tordu que le premier apparaît. On y trouve : le nom de l'effet, une petite description sur 4 lignes, un requester pour le nombre de trames de l'effet, et quelques icônes pour accéder à d'autres options comme la définition d'un effet de grille, d'un effet en perspective, des ombres portées et de l'opacité des plans, d'un PREVIEW et d'une commande de CLONAGE. Un petit menu déroulant permet de charger et de sauver les effets.

D'origine, le programme est livré avec une bibliothèque d'une trentaine de DVE variés (une liste et une rapide description est reproduite dans le manuel).

### Des trucs sympas

Les "effets digitaux" sont basés sur deux possibilités combinables : la fragmentation de l'image selon une grille et des trajectoires définissables et la mise en perspective. La mise en perspective se rapproche nettement de ce que l'on peut réaliser avec DPaint III mais avec l'overscan et le HAM en plus. La fragmentation est un peu plus complexe à maîtriser mais permet de réaliser des effets de volets complexes et des apparitions "en nuage" (genre pluie, jet de confettis, explosion). Ces effets peuvent s'opérer sur un nombre de trames que seul votre capacité mémoire limite mais on peut déjà faire des trucs très sympas avec un méga.

Combinés aux capacités de transparences variables pour chaque couleur de la

palette, aux ombres portées, aux bordurages colorés et aux cyclages, les DVE permettent de réaliser des effets répétitifs assez surprenants. Méfiance toutefois, on a vite tendance à sombrer dans le baroque malsain style FR3 régions.

Concrètement, ça se passe à la Suisse : c'est un peu lent mais de qualité irréprochable (chers lecteurs suisses, pardonnez-moi cette touche de racisme teintée d'a-prioris malsains, c'est une image !)

### Un bon complément

ANIMagic est livré avec SHOWanim ; on trouve rappel des options de SHOWanim dans les annexes du manuel.

Sparta et AEGIS ont aussi pensé aux heureux possesseurs de cartes accélératrices à base de 68020 et plus en installant une version recompilée pour ces processeurs sur la disquette DATA 1.

Bref, bien que plus lent en rendering (perspective et découpes) que DPaint III, ce programme apporte des possibilités réellement nouvelles (effets "MIRAGE" et ANIM HAM en Severe Overscan) qui vont séduire les irréductibles qui persistent à faire de la vidéo avec la 'miga (ces mecs sont dingues, j'en fais partie). La doc en anglais est excellente, les tutoriels très simples et les annexes complètes. Je regrette le manque de soins apporté aux demos fournies et le look trop STAR TREK des panneaux de commande mais c'est vraiment tout.

Et donc, par suite, de par là même, ANIMagic est un bon complément à votre DPaint III. Pour 800 Frs, vous auriez tort de vous en priver.

Oserais-je vous dire que ce soft m'a été prêté par C.I.S ? ; oui, j'ose : ANIMagic m'a été prêté par C.I.S. Pousserais-je l'outrecuidance jusqu'à rappeler à mes fidèles lecteurs l'adresse de la belle société C.I.S ? ; sachez, bande de petits garnements, que la société C.I.S est au 571, cours de Libération à Talence.

Je vais vous entretenir très brièvement d'un programme de la société anglaise PURE Graphics qui porte le nom de P.A.S.E pour Professional Animation Sequence Editor. Ce programme permet de générer des séquences animées à partir de séries d'images IFF. Sachez avant tout que ce programme ne travaille pas au format ANIM et que c'est maintenant un très gros handicap. De plus ce programme est affublé d'une présentation "tout à l'écran" actuellement très prisée des anglais qui ne facilite ni son apprentissage ni son utilisation (son seul avantage étant de faire pro dans le magasin). Certes, chaque image peut avoir sa palette propre et les réglages de vitesse d'affichage sont très fins mais ces "plus" ne suffisent pas. Je déconseille d'acheter et de travailler avec P.A.S.E de PURE Graphics.

J'apprends à l'instant que CGV, marque française bien connue pour ses modulateurs transcodeurs bidouilleurs dans des petits boîtiers en plastique marron, propose en vente libre un boîtier permettant de transformer du signal composantes C-Y (S-VHS et M2) en RVB.

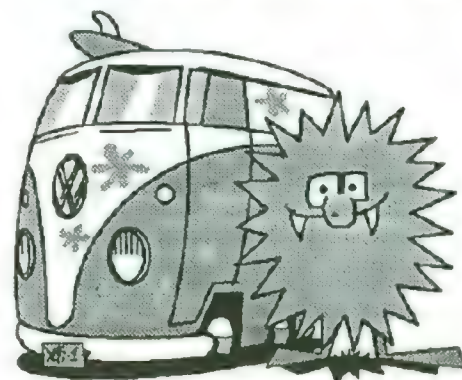
Pour ceux que les cartes graphiques côté PC (VISTA) ou AMIGA (TRUEVISION et TARGA) intéressent, je signale l'existence de TRUE IMAGING. Cette revue américaine est spécialisée dans les applications de ces cartes graphiques, saine lecture.

TRUE IMAGING  
P.O. Box 1611  
Riverton, NJ 08077-9611

Hop, voilà, c'te brave bête de YETi s'est encore défoncé le tempérament pour que vous sachiez tout sur les derniers bidules en date. Mais cette activité de pseudo-journaliste cache en fait des travaux bien plus effrayants comme la peinture gestuelle sur polystyrène, la philosophie taoïste appliquée aux jeux vidéos et la mécanique à la massue. Je bosse actuellement sur le premier JET-SKI à moteur SOLEX (j'ai laissé tomber mon projet d'OFF SHORE à élastique)

EL YETi

the only SURF SHOP in Tibet





# La 3D Part one

Par François BAUD  
et Patrick CONCONI

**Tout micro ordinateur digne de ce nom se doit de pouvoir synthétiser sur son écran nos élucubrations tridimensionnelles les plus complexes.**

**L'Amiga propose, avec l'aide de développeurs géniaux, de très bons logiciels de modélisation en 3 dimensions, capables d'éditer pratiquement n'importe quel volume et qui sont à même de produire des images d'un réalisme édifiant, avec leurs ombres propres et les ombres portées et pour certains les différentes textures des matériaux (Sculpt 3d).**

Le propos de cet article ne sera pas de faire un comparatif entre différents logiciels, mais de vous fournir à vous utilisateurs potentiels, une explication sur leurs manières de créer des volumes simples (les formes complexes étant l'assemblage de volumes simples) et sur la façon dont les logiciels vous permettent de percevoir l'espace tridimensionnel.

Sans avoir la prétention de faire un cours de géométrie descriptive, il ne nous

semble pas inutile de préciser quelques généralités sur le dessin en 3 dimensions. L'espace dans lequel nous vivons ne peut pas se représenter uniquement par un plan (un plan est une représentation en 2 dimensions), si nous ne voyons que le plan d'une maison, par manque d'indications dessinées, nous ne pourrions savoir quelle en est la hauteur, pas plus que nous pourrions nous faire une idée de la forme de son toit. Le dessin en trois dimensions permet de visualiser l'ensemble d'un volume sous n'importe quel angle, de l'extérieur ou de l'intérieur.

Un espace tridimensionnel est généralement défini par un système d'axes X,Y,Z qui représentent la largeur X, la hauteur Y, et la profondeur Z. Tout les volumes sont composés de points reliés par des droites, et chaque point sera défini par une valeur X, Y et Z représentant la projection de ce point sur chacun de ces axes. Pour nous faire une idée de la manière dont l'ordinateur va gérer les informations que nous allons lui transmettre sous forme de dessins, nous nous rappellerons que tout segment de droite va être enregistré sous forme de vecteurs dont le point de départ et le point d'arrivée (les deux extrémités) seront définis chacun par trois coordonnées (X,Y,Z). La longueur et la direction de ce vecteur seront aussi décomposés en trois vecteurs parallèles aux trois axes X,Y,Z (projection sur les trois axes). Fig. A. Les faces qui permettent de donner un aspect

de solidité à un volume, sont composées par un ensemble de points qui sont reliés par des droites, puis ces différents plans sont rendus opaques et coloriés pour obtenir un aspect tridimensionnel. Sculpt est un exemple de polygones simples, assemblés pour définir des objets complexes, car Sculpt ne travaille qu'avec des triangles au contraire de CAO 3D qui lui, travaille avec des polygones irréguliers et complexes.

Très bien, c'est un peu difficile je vous l'accorde mais "nez en moins" nécessaire. Maintenant que

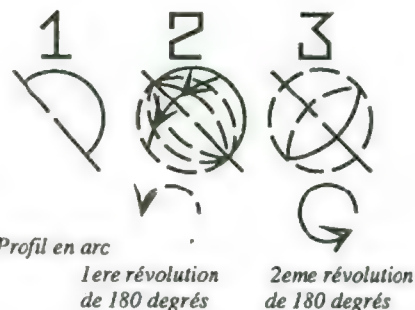
vous êtes des érudits, je vous propose de composer vos premières formes tridimensionnelles.

## La sphère

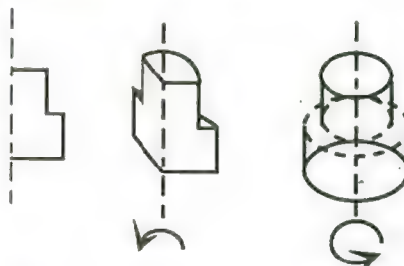
Haa la sphère, non seulement c'est beau, mais en plus c'est gourmand en mémoire. Je dirais même que c'est la plus gourmande de toutes les formes simples. Pourquoi? Parce que la sphère est constituée de points (sans blague) disposés en cercles concentriques superposés allant d'un point au plus grand cercle qui en constituera l'équateur en passant par une succession de cercles en ordre croissant et le tout recommençant de l'autre côté en ordre décroissant. Plus vous voudrez de cercles et de points qui composeront ce cercle pour pouvoir approcher la sphère parfaite, plus l'espace mémoire occupé par cette sphère sera important.

Comment construire une sphère?

- 1) dessinez un cercle
- 2) placez-vous au centre de votre cercle
- 3) faites-lui faire une révolution de



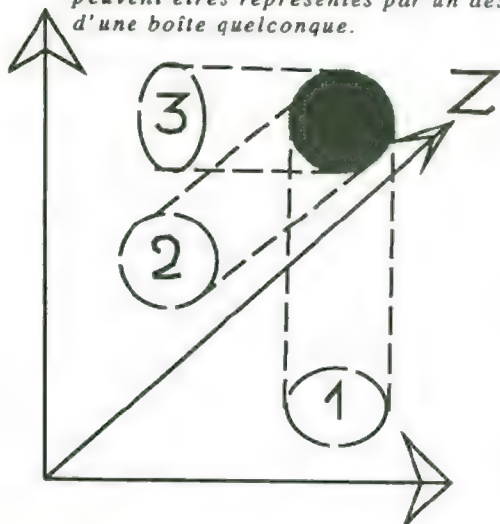
Révolution totale de 360 degrés autour d'un axe



Principe du tore.

Faire faire une révolution autour d'un axe un profil sur un angle compris entre 0 et 360 degrés

Fig. A  
Projection sur les trois axes d'un volume. Vu comme cela, les axes X,Y et Z peuvent être représentés par un des angles d'une boîte quelconque.







180° autour de vous sur un axe qui passe par le centre

Vous voilà au centre d'une sphère.

Il y a aussi une autre méthode.

1) dessinez un arc de cercle

2) placez-vous au centre et tracez un axe qui passe par les deux extrémités de l'arc et par le centre

3) lancez une révolution de 360 degrés et dites-moi merci.

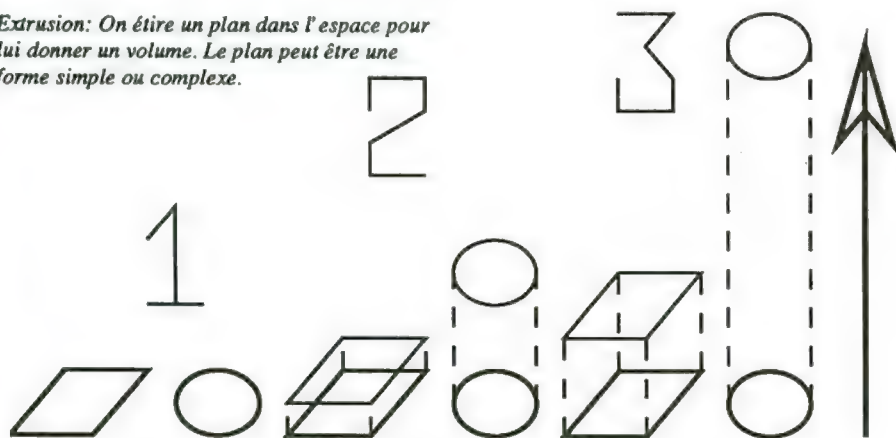
Ce principe est celui du tore, qui permet depuis un profil quelconque de faire différentes formes. Exemple un vase, les deux profils droite et gauche de ce vase sont exactement identiques, tout comme les profils de la sphère que vous venez de fabriquer.

## Le cube

Faire un cube c'est moins difficile que de faire un oeuf. Voilà donc la recette du cube façon extrusion.

L'extrusion consiste à prendre des

*Extrusion: On étire un plan dans l'espace pour lui donner un volume. Le plan peut être une forme simple ou complexe.*



points reliés par des arêtes sur un plan X,Y par exemple et de les étirer dans Z. Vous pouvez aussi prendre le plan Z,Y et prolonger dans X, tout est possible. Pour en revenir à notre cube, dessinez un carré sur un plan, sélectionnez ce carré et ensuite étirez-le dans l'espace sur une hauteur égale à un des côtés du carré. Vous voilà en face d'un cube obtenu de la manière la plus simple qu'il soit. Cette option de construction n'est pas limitée au cube, vous vous en doutez, toutes les formes peuvent être extrudées.

Sculpt lui, mérite une remarque. Comme écrit plus haut, ce logiciel ne travaille qu'avec des triangles, donc un carré sera composé de deux triangles équilatéraux assemblés sur leur hypoténuses respectives et un cube se composera de 12 triangles.

## Le cylindre

Le cylindre, c'est long, c'est rond et c'est plein. Comment donc que ça se fabrique? Comment! Je vous ai expliqué



Image faite avec SCULPT 4D

qu'avec le cube il était possible de travailler par extrusion, avec le cylindre c'est du pareil au même. Au lieu d'avoir un carré, étirez dans l'espace un disque et vous aurez devant vos yeux ébahis un cylindre. L'autre manière de procéder est l'utilisation du tore: Donnez comme profil ceci, ou celà, ça marche aussi.

Pour résumer les différentes techniques de construction tridimensionnelles, nous vous avons préparé un petit tableau récapitulatif.

Dans la deuxième partie de cet article, nous aborderons d'autres sujets propres aux logiciels de modélisation en 3 dimensions, tel les différents algorithmes qui permettent d'obtenir des images plus ou moins proches de la réalité, comment se calcule une ombre portée etc...

## CONCOURS

Nous offrons au meilleur dessin HAM format IFF PAL un abonnement gratuit à A-News pour un an.

- Ce dessin aura pour sujet la 3D.
- Il sera une oeuvre originale, ne devra pas comporter de digitalisation.
- Dans la mesure du possible ce dessin paraîtra en couleur dans A-News, et les non-gagnants peuvent être publiés ultérieurement

- Date limite d'envoi le 31 Juillet 1989.
- Inscrivez votre nom, adresse, et numéro de téléphone si possible.

Envoyer vos oeuvres sur disquette à :

A-NEWS

36 av. Luserna

1203 Genève SUISSE

Une disquette vous sera renvoyée

	Volumes préexistants	tore	Extrusion	Déplacement par points	Polygones complexes
CAO 3D	N	O	N	O	O
MODELER 3D	O	N	O	O	O
SCULPT 3D	O	N	N	O	N
SCULPT 4D	O	O	O	O	N
FORMS IN FLIGHT	N	O	O	N	O

Tableau: Nous avons choisi ces programmes car ils sont les plus représentatifs et les plus couramment utilisés. CALIGARY est annoncé depuis bientôt 2 ans mais il n'est toujours pas disponible...





# DRAW

## Un émulateur MAC ???

### PRO

Un Mac? Non j'ai un 'Miga... mais c'est aussi bien, la preuve c'est que j'ai aussi mon petit Adobe Illustrator.

Si *Professional Draw* n'est pas vraiment aussi bien qu'*Illustrator*, ce n'est pas loin de l'être, avec en plus les avantages de l'Amiga.

Pro Draw est un programme de dessin vectoriel: -"Vectoriel?". Non ce n'est pas la dernière carte muti/multi à prix mono, c'est une forme de stockage des paramètres d'un dessin.

Avec un dessin classique (IFF pour ne pas le citer), nous jouons avec les différentes résolutions de la machine (imposées), et avec un certain nombre de plans de Bit pour les couleurs. Ce système est très agréable, car il est rapide et très malléable. Mais le revers de la médaille sont les limitations, nombre de couleurs, taille écran, gros carrés lors de zooms sur une partie d'image.

Avec le dessin vectoriel, nous n'avons pas ces problèmes. La taille du dessin est limitée par l'imprimante, A4 ou A3 plus grand ou plus petit suivant vos moyens. Nombre de couleurs théoriquement illimitées, mais en réalité limitées par votre imprimante. Et les magnifications toujours correctes, pas de pixels démesurés une ligne reste une ligne quelque soit le facteur d'agrandissement que vous utilisiez.

### Vectoriel, c'est quoi?

C'est l'utilisation de coordonnées pour définir la position d'un point de construction sur une feuille de travail. En clair le logiciel prend un point de référence, généralement un angle, et à partir de ce point il donne deux valeurs pour le point de départ de votre dessin. A partir de ce point, il va calculer la position des autres points entrant en compte pour la construction de votre objet.

ESC



Vous avez tout de suite compris quels avantages apporte ce genre de stockage d'informations. Pour déplacer une partie de dessin sans toucher à sa taille, il suffit de modifier les valeurs du point de départ, et pour agrandir ou rapetisser un dessin, il suffit de mettre sur les points de construction, un facteur de multiplication supérieur ou inférieur à 1. La construction du dessin étant toujours la même.

Les couleurs sont définies comme avec un dessin bitmap, mais sans limitations quant au nombre.

### Ecran malléable

Dans un programme de dessin on s'attend à trouver un écran de travail assez proche d'un programme de dessin classique. Si cela en est assez loin, c'est en revanche très proche de *Professional Page*, au point que les utilisateurs de PPage n'auront pas de difficultés pour se servir de ce logiciel. L'on trouve sur la droite de l'écran tous les outils de construction et de modification. Sur le haut le numéro de page, dessous les outils de travail sur les points de construction, ensuite une grande fenêtre représentant l'emplacement de votre écran et sa magnification. 6 outils de construction, avec, la plume, le curseur de texte, le cercle/ellipse, le carré/rectangle, la grille et la main levée. Sous ces outils toutes les modifications que l'on peut apporter au dessin. Soit, agrandissement/réduction, rotation, effet de miroir, déformation et des options de rupture et de courbe sur une droite.

L'écran est malléable à souhait, grâce au menu *Preferences*, grille paramétrable, règles définissables, résolution de l'écran, WYSIWIG ou pas etc... Qui permet de travailler suivant ses envies.

L'option WYSIWIG veut bien dire ce qu'elle fait, mais ralentit sérieusement l'affichage, pour la construction d'un dessin, il vaut mieux ne pas la mettre et l'utiliser pour le rendu final.

Pour dessiner, comme sur une page vierge, il faut une plume, on en choisit la couleur et l'épaisseur du trait. Avec PDRAW, c'est pareil avant de dessiner, vous définissez tout ces paramètres avec en plus le choix du remplissage par une couleur, pas forcément la même que celle du trait, et le choix du type de trait (pointillé, etc...), paramétrable numériquement. Il est dommage que pour l'option de remplissage *Fill*, Gold Disk ne propose pas comme dans PPage les options de stries diagonales ou horizontales définissables. De même pour la couleur, pas de graduations possibles, peut-être pour la version 2.0 ... Quand tout ceci est défini, l'on clique le premier point de construction et l'on tire son trait jusqu'au suivant. Là si l'on clique simplement, on obtient une droite, si l'on clique en laissant le bouton enfoncé, nous pourrions construire une courbe de Bezier (la courbe de Bezier a l'avantage de ne nécessiter que deux points supplémentaires pour en définir sa forme), en jouant avec un des points de construction de la courbe. C'est en appuyant sur ESC que l'on quitte la plume.

Cette manière de travailler est identique à *Illustrator*, ce qui m'a fait dire que PDraw était un émulateur Mac. Tous les outils de construction sont combinés avec des touches clavier. Par exemple, ALT permet d'avoir des points orientés à 45 degrés par rapport au dernier point rentré, SHIFT force une courbe à devenir une droite etc... Ce qui permet de travailler très agréablement même si les dingues de *DPaint* pensent le contraire.

### Paramètres

La modification des paramètres d'un objet se fait très simplement en le sélectionnant et en modifiant dans les boîtes de dialogue les options choisies. Déplacer un objet ou un groupe d'objets est encore plus simple, il suffit de le/les activer puis de saisir l'objet(s) par une de ses droites pour le/les mouvoir dans l'écran. Si vous deviez









## ZORGLUB

## CLI POUR DEBUTANTS

## 6e épisode

Le mystère des " : "

*Là nous allons devoir sortir de notre analogie caverneuse, et c'est un peu plus aride, mais il faut bien y passer si on veut se servir correctement des possibilités de l'AmigaDos telles que l'on peut y accéder par le CLI ou le SHELL.*

DOS signifie *Disc Operating System*, ce qu'on peut traduire par "Gestionnaire de système basé sur disque". Or, ce qu'on trouve sur un disque, ce sont uniquement des fichiers, et aussi bien entendu les répertoires qui les contiennent, mais ces répertoires eux-mêmes peuvent être considérés comme une espèce particulière de fichiers.

**Les Fichiers**

Comme on l'a entrevu dans le premier article, (c'est loin, il y a déjà 3 mois, mais comme vous conservez soigneusement vos A-News à portée de la main, ce n'est sans doute pas à plus d'un mètre), il y a diverses sortes de fichiers sur un disque:

□ les fichiers de données, que des programmes appropriés pourront consulter

□ les fichiers de programme que j'appellerai autoexécutants, car on les lance sous CLI ou SHELL simplement en tapant leur nom (ou sous Workbench en cliquant leur icône); à cette catégorie appartiennent les programmes commerciaux comme les jeux et les traitements de texte, les programmes écrits dans un langage comme l'AmigaBasic ou le C, et compilés, les utilitaires comme More, et toutes les commandes du répertoire C.

Les fichiers de programmes écrits en AmigaBasic et non compilés sont en fait des fichiers de données; le programme est AmigaBasic, qui interprète et exécute les lignes du fichier de programme que vous avez écrit, un peu comme Execute exécute les unes après les autres les commandes d'un fichier script.

□ les fichiers Script qui sont des suites de commandes qu'on lance par la commande Execute

□ les fichiers d'icônes qui se terminent par .info

□ les bibliothèques qui sont des ensembles de sous-programmes

□ les gestionnaires qui sont des programmes au service du système et de l'utilisateur.

Nous savons comment trouver et déplacer des fichiers sur un disque, mais si nous nous limitons à cela, ce ne serait pas d'une grande utilité. Il faut pouvoir utiliser ces fichiers, et pour cela, nous aurons souvent besoin de dispositifs physiques, comme une imprimante, l'écran, une table traçante, un canal de sortie pour l'envoyer à distance, etc. Ces dispositifs portent le nom de "devices", que nous traduirons par "unités".

**Les Unités (Devices)**

Les unités physiques sont par exemple:

• les unités de disquette: df0:, df1:, etc  
(l'appellation df vient de "flexible disk", disque souple)

• les disques durs: "hard disks" d'où leurs noms dh0:, dh1: etc

• la console, c.-à-d. l'ensemble clavier-écran: CON:

• le disque virtuel en mémoire vive: RAM:

• l'imprimante: PRT:

• la sortie (port) parallèle: PAR:  
c'est celle à laquelle se connectent la plupart des imprimantes

• la sortie série: SER:  
que l'on utilise principalement pour des transmissions

• le périphérique "trou noir" NIL:  
tout ce qu'on y envoie disparaît purement et simplement.

En fait c'est une simplification de considérer tous ces dispositifs comme des périphériques physiques, car ils comportent toujours, associé à du matériel (circuits, connecteurs, éléments mécaniques), un logiciel de gestion. Nous avons vu qu'on trouve ces logiciels de gestion dans les tiroirs L et DEVS.

En plus des unités physiques, l'AmigaDos comporte un certain nombre d'unités logiques (on les appelle parfois aus-

si périphériques logiques). Ce sont en fait des étiquettes que l'on peut coller sur des répertoires, et qui permettent un accès direct aux fichiers qu'ils contiennent, quel que soit en fait l'endroit où ils se trouvent.

Prenons le cas des commandes que nous connaissons déjà (CD, DIR, LIST, RENAME et LIRE qui est MORE que nous avons rebaptisé et transporté dans le répertoire C) et imaginons qu'elles nous suffisent pour ce que nous avons à faire.

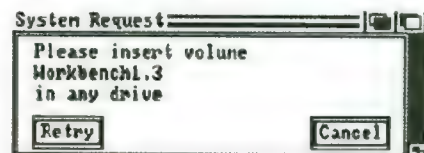
Elles sont contenues dans le répertoire C de la disquette Workbench, ce qui fait que nous pouvons les exécuter à tout moment, quel que soit le répertoire courant. Nous venons de recevoir une nouvelle disquette, dont le nom est par exemple TOTO et nous voudrions savoir ce qu'il y a dessus. Nous l'insérons dans notre unique lecteur, et nous tapons:

1. Workbench1.3 > cd df0:  
ou bien

1. Workbench1.3 > cd TOTO:

c.-à-d. nous souhaitons que le répertoire racine de la disquette qui est dans le lecteur devienne le répertoire courant.

Le SHELL va chercher la commande CD pour l'exécuter. Où? Dans le répertoire C! Où est-il, celui-là? Sur la disquette Workbench1.3, posée sur la table à côté de l'Amiga. Mais le système qui se souvient des jours anciens, pleure et affiche une demande:



SVP introduisez la disquette Workbench1.3 dans n'importe quel lecteur. (Décidément, j'ai un faible pour les anglophobes pathologiques).

Vous enlevez TOTO, remettez Workbench 1.3, le système lit la commande CD et la charge en mémoire, puis, sachant que vous avez demandé CD TOTO:, il vous envoie une demande:

Please insert volume TOTO in any drive  
et l'écran affiche:

1.TOTO >





Bon maintenant, pour voir ce que TOTO a dans le ventre, vous tapez **DIR**, et je vous laisse deviner la suite. Vous êtes partis pour ce qu'on appelle une partie de grille-pain.

C'est ici que le concept d'unité logique vient à notre secours. En fait, l'AmigaDos va chercher les commandes dans un répertoire qu'il appelle **C:** (C majuscule), et, lorsque vous lancez le système à partir de la disquette Workbench1.3, il affecte l'unité logique **C:** au répertoire **c** de la disquette Workbench1.3, et il s'en souvient.

## Assign

Heureusement, l'AmigaDos va nous permettre d'affecter l'unité logique **C:** à n'importe quel répertoire, et à partir de ce moment, il ira chercher les commandes dans ce répertoire. C'est le rôle de la commande **Assign**.

Allons-y. Remettons notre disquette Workbench1.3 en place, faisons le traditionnel **cd df0:**, et nous voici dans une situation connue:

```
1.Workbench1.3 >
```

nous allons créer un répertoire de commandes dans la RAM:

```
1.Workbench1.3 > makedir ram:c
```

puis y copier nos commandes:

```
1.Workbench1.3 > cd c
```

```
1.Workbench1.3:c > copy CD ram:c
```

```
1.Workbench1.3:c > copy DIR ram:c
```

```
1.Workbench1.3:c > copy LIST ram:c
```

```
1.Workbench1.3:c > copy RENAME ram:c
```

```
1.Workbench1.3:c > copy LIRE ram:c
```

et enfin dire au système que c'est dans **ram:c** qu'il faut aller chercher les commandes:

```
1.Workbench1.3:c > assign C: ram:c
```

Maintenant, nous pouvons remettre TOTO dans le lecteur, et utiliser nos 5 commandes sans avoir à toucher aux disquettes.

Il faut savoir qu'au démarrage, si vous lancez le système à partir de la disquette Workbench1.3 placée dans le lecteur **df0:**, ledit système effectue d'office les assignations suivantes:

Unité logique  
fonction  
assignée à

**SYS:**

répertoire racine du Workbench1.3:  
disque système

**C:**  
répertoire des commandes  
Workbench1.3:c

**L:**  
répertoire des gestionnaires  
Workbench1.3:l

**S:**  
répertoire des scripts  
Workbench1.3:s

**T:**  
répertoire des fichiers  
Workbench1.3:t  
temporaires

**LIBS:**  
répertoire des  
Workbench1.3:libs  
bibliothèques

**DEVS:**  
répertoires des "devices"  
Workbench1.3:devs

**FONTS:**  
répertoire des polices de  
Workbench1.3:fonts  
caractère

Et voilà une partie au moins du mystère des " : " éclairci : le nom d'une unité logique ou physique doit toujours se terminer par " : ".

Pour terminer cet épisode aride, deux derniers coups de marteau sur le crâne:

## Accès Direct

● on peut toujours faire un accès direct à une unité logique. Exemple:

je suis tout au fond de devs, par exemple dans keymaps:

```
1.Workbench1.3:devs/keymaps
```

et je veux aller dans **c**; je peux faire:

```
1.Workbench1.3:devs/keymaps> cd c:
```

résultat:

```
1.Workbench1.3:c>
```

c'est pourquoi je vous ai souvent fait taper **cd df0:** car, où qu'on se trouve, on est ramené sans erreur possible au répertoire racine de la disquette qui est dans le lecteur **df0:**.

● le répertoire racine d'un disque, ou d'une partition de disque dur (mais si vous

avez un disque dur et que vous y avez mis des partitions, vous ne devriez en principe pas être en train de lire ceci) peut toujours être appelé par " : " sans plus, et le chemin d'un fichier peut toujours commencer par " : ". Exemple :

```
1.Workbench1.3:devs/keymaps >
```

je veux me rendre dans Utilities, je peux faire:

```
1.Workbench1.3:devs/keymaps > cd :utilities
```

résultat

```
1.Workbench1.3:utilities>
```

Si vous avez bien compris tout ceci, vous venez de faire un premier bond dans la compréhension du système AmigaDos.

## 7e épisode:

## Un tour aux archives

Avant de passer le septième épisode, je voudrais vous demander de me faire l'immense plaisir d'aller relire les articles écrits par Patrick Conconi:

A-News n° Sujet

4	Introduction générale
5	Startup-sequence, setmap
6	Fonts
7	Les Scripts
8	Path
9	Echo
10	RAD:
11	Format

Evidemment, ceci peut vous obliger à commander à A-News les anciens numéros en question, cela vous coûtera exactement 165F, soit le prix d'un jeu pourri qui vous amusera un certain temps, alors que ces huit numéros d'A-News sont bourrés d'informations intéressantes que vous utiliserez longtemps; il m'arrive fréquemment de les consulter. Mais ceci suppose que vous ayez attrapé le virus du CLI (ou du SHELL), le seul bon virus de l'Amiga. Sinon, quittons-nous bons amis.

Bon, après avoir relu les articles de Patrick, essayé les manip qu'il propose, vous avez le droit au titre ronflant d'explorateur du CLI, premier degré. Si vous avez lu la Rubrique-à-Brac, ce qui vous changera du monde un peu halluciné de la BD actuelle, vous savez qu'il y a beaucoup de degrés dans la connaissance. Moi-même je ne suis pas très haut dans l'échelle, il y a des moments où je me fais penser au professeur BURP, mais je pense pouvoir faire gravir encore quelques marches à certains, avant que ce soit eux qui me filent les bons tuyaux.

**Zorglub**





# METTEZ UN PRO DANS VOTRE AMIGA!

Superbase: sbpeople Indexé sur Nombre

**EQUIPE SUPERBASE PRO**

**Numéro :** 0004

**Nom :** Beverley Knight

**Département :** Recherche et Développement

**Titre :** Ingénieur Logiciel

**Notes :** Beverley Knight, a apporté sa maîtrise d'UNIX pour la conversion de l'éditeur de Masques.

*Beverley*

*Il est vrai que de nos jours on entend trop souvent le mot "PRO", surtout au sujet des logiciels. Ce n'est pas pour rien que le PROpane est un gaz... Dans ce numéro Raoul Mengis, de Sion, Suisse, ouvre une rubrique pour les pros non-gazeuses.*

## Superbase Professional - Une introduction

Superbase Professional est une base de données relationnelle programmable, distribuée en France par Micro Application et en Suisse par Microtron.

### Caractéristiques sommaires

- Base de données relationnelle
- Traitement de textes intégré
- Possibilité de programmation
- Utilisation en multitâche
- Générateur de masques relationnelle
- Utilisation en multitâche

Ces deux programmes sont livrés dans une boîte pleine à craquer. D'ailleurs lorsque vous sortez tous les livres et disquettes il est très difficile de tout remettre à l'intérieur.

### Contenu

La première chose que l'on trouve ce sont deux gros livres en Français! Car pour une utilisation sérieuse, il faut pouvoir utiliser les caractéristiques de chaque langue (ex : èàòù...etc.) On découvre aussi un livret contenant une description succincte de toutes les instructions du langage de programmation de SuperbasePro.

Voilà, j'arrive aux disquettes... il y'en a trois, dont l'une est remplie d'exemples.

Et nous voilà arrivés au fond de la boîte où l'on trouve cette fameuse clef, petit objet en plastique qui s'insère dans le port joystick (autrement connu sous le nom de dongle)! C'est le système de protection contestable et contesté du Superbase. Enfin c'est mieux que d'écrire un mot se trouvant à la page 8947

au chapitre 12 verset 4. Bon! je n'épiloguerai pas plus longtemps sur ce sujet. Si ce n'est que la meilleure solution consisterait à ne rien mettre du tout...! (Ed: sérieusement, le dongle étant facilement perdu, c'est peut-être l'argument le plus fort contre l'achat de SB Pro. Nous ne pouvons trop recommander aux éditeurs d'enlever cette protection archaïque. Nous avons déjà perdu plusieurs heures à chercher "l'objet". A quoi sert un ordinateur du dernier cri dans un environnement professionnel s'il ne marche pas faute de dongle?)

Le premier livre est divisé en 12 chapitres. Il est relatif au programme Superbase lui-même ainsi qu'à son traitement de texte. (Nombre de pages 362) Le second livre traite dans sa première partie de l'éditeur de masque et dans l'autre des instructions du langage de programmation. J'en ai dénombré plus de 180 instructions. (Nombre de pages 96 + 288)

### Mise en garde :

□ L'Amiga est une machine multitâche. Prenez donc garde à ne pas interrompre trop rapidement votre travail car il se peut qu'elle n'ait pas encore fait ou terminé le travail escompté (environ 10 à 20 secondes pour être sûr que tout c'est bien passé. Il faudra ensuite quitter le programme selon le bon usage en passant par l'option "quitter")

□ Etant donné la taille de ce programme (plus de 275 Kbytes - on est loin de l'époque du Commodore 64!) et avec l'utilisation du Workbench, sans compter l'utilisation du programme de traitement de textes intégré, des masques, et ouverture des fichiers, il faut au minimum une mémoire de 1 MB pour pouvoir l'utiliser en prenant garde à ne pas travailler sur un écran supplémentaire avec de nombreux graphiques.

Concernant le support de masse, il est pratiquement exclu d'utiliser professionnellement les disquettes si l'on travaille avec plusieurs fichiers comprenant plusieurs centaines d'enregistrements. Le temps d'attente lors de tris ou de recherches multi-critères devient vite insupportable. Conclusion : son utilisation pour une application sérieuse demande au minimum 1MB de Ram et un disque dur de 20MB.



En ce qui concerne la programmation d'une base de données, pour éviter une crise de nerfs il faut compter 2MB de Ram Supplémentaire car l'éditeur de masque occupe aussi une bonne portion de la mémoire de votre Amiga. Il est bien plus aisé lors de modifications dans le langage de programmation de modifier le masque immédiatement à l'aide du programme d'édition. Au cas où la mémoire vous fait défaut, il faut quitter Superbase puis recharger l'éditeur de masque et le requitter, puis, pour finir, rechargez Superbase. Ouff...

(Remarque: pour ma part, j'utilise depuis plus d'une année un Amiga 2000 de 3MB RAM. Il est équipé d'un disque dur auto-Boot de 40 MB (GVP 19 ms) et la version 1.3 du Workbench, ainsi que la 1.3 Rom Kick-Start. Mon imprimante est la NEC P6+)





## Caractéristiques techniques de Superbase Pro

- ✓ Base de données relationnelle (multi-fichiers)
- ✓ Nombre de fichiers sans limite (selon votre matériel)
- ✓ Nombre d'enregistrements : sans limite (selon votre matériel) J'utilise environ 10 000)
- ✓ Nombre d'index par fichier : 999 maximum (rarement plus de 5)
- ✓ Nombre de champs : des milliers (rarement plus de 50 par fichier)

\*\*\*

### Types de champs:

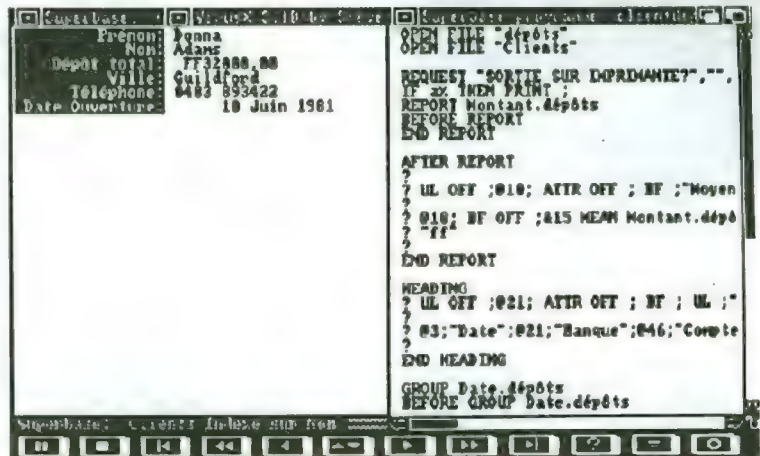
- ✓ numérique 13 chiffres
- ✓ date (du 1 janvier 0001 avec les jours de la semaine)
- ✓ heure (jusqu'en centième de seconde)
- ✓ texte (pouvoir mettre plusieurs informations dans le même champs c'est **FABULEUX** !)
- ✓ image/musique/son (C'est encore plus **FOU**!!)

\*\*\*

- ✓ Contrôle de validation sur chaque champ et multi-fichier (sans programmation!)
- ✓ Formule de calcul sur chaque champ et multi-fichier (sans programmation!)
- ✓ Relation entre fichiers (2 ou plus)
- ✓ Opérateur ternaire (c.à.d. possibilité d'attribuer à un champ une valeur déterminée selon plusieurs situations automatiquement)
- ✓ Possibilité d'ajouter des champs à tout moment
- ✓ Possibilité de créer des index à tout moment
- ✓ Traitement de texte intégré, liaison avec un fichier (dommage, car on ne le peut seulement qu'avec un seul fichier! publi-postage angl. vers. Mailing)
- ✓ Sortie d'étiquettes très facile
- ✓ Possibilité de tris à tout niveau avec ou sans index, simple fichier ou multi-fichier.
- ✓ Possibilité de programmation style Amiga Basic avec tout ce que cela comporte : *For, Next, Dim, Gosub, Print, Data, Mid\$, Left\$, Right\$, etc.*, et même la programmation de menus déroulants. Il y en a 180 commandes environ et bien sûr tout cela sans l'aide de numéros de lignes.
- ✓ Accepte toutes les caractéristiques de l'Amiga. Multitâche, plusieurs écrans, l'imprimante de Préférences, tous les fonts d'écriture etc.

## En résumé:

Superbase Professional Amiga est une base de données fantastique. Mais il est nécessaire de bien connaître le principe des



Si vous connaissez le Basic vous pouvez programmer SBPRO

bases de données relationnelles pour pouvoir utiliser ce programme avec toute sa puissance.

Si l'on veut en faire une application poussée, cela implique la connaissance d'un langage de programmation du style de l'AmigaBasic, ainsi que des bases de données multi-fichiers. Je pense que Superbase Pro a ouvert une brèche concernant des applications "pro" sur l'Amiga. Mais nul n'est parfait et il reste toujours des améliorations à réaliser, notamment :

- ✗ son traitement de texte, qui est faible pour une machine tel que l'Amiga
- ✗ il n'y a rien au sujet de la liaison par modem
- ✗ longueur des champs et des requesters "seulement" 255 caractères
- ✗ en cas de mauvaise programmation des fichiers on voit parfois le GURU
- ✗ pas de compilateur en vue (pas pour la vitesse mais pour créer des applications courante)
- ✗ pas de RunTime
- ✗ pas de champs du type Booleans que l'on pourrait configurer plusieurs bits
- ✗ pas la possibilité dans l'exploitation de disposer sur la même ligne le même champ mais d'un enregistrement différent (type 2 ou 3 colonnes).

Lors de prochains articles, je vous parlerai de la technique des bases de données :- fichiers - index - champs - tris - opérateur AND OR NOT - le binaire

et aussi :

Trucs et astuces des bases de données

Superbase Pro en détail

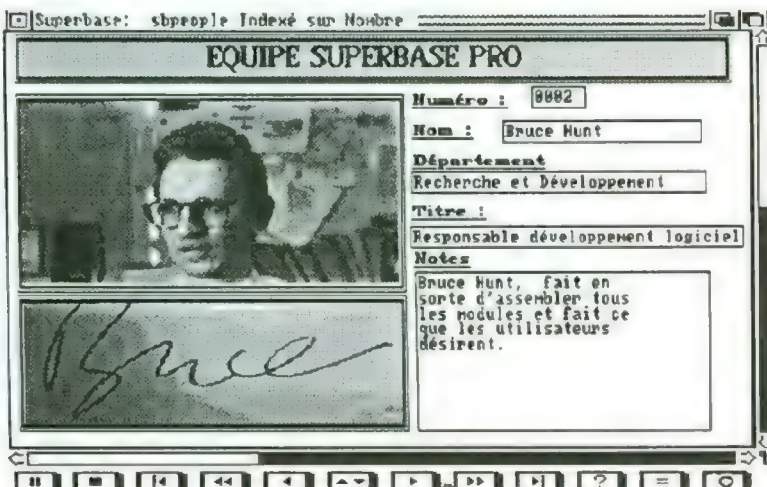
L'éditeur de Masque de Superbase en détail

Le langage de programmation de Superbase

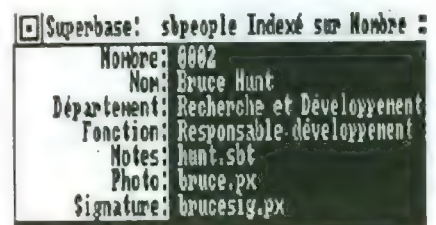
Comparaison avec d'autres bases de données.

Faite vos remarques concernant vos problèmes ainsi que vos préoccupations sur les bases de données en écrivant à A-News ou directement à mon adresse :

Mengis Raoul,  
Ecole Informatique,  
Route de Gravelone 2,  
CH-1950 Sion, SUISSE



Créez des  
jolis  
masques (à  
gauche)  
pour  
embellir des  
données  
ordinaires (à  
droite)







# DELUXE PRINT

par JURD

## Letterhead

ICON BDR TEXT BACK

Back Color

Move

Size

Cut

Load...

Full Size

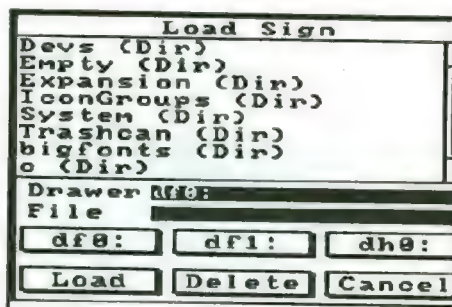
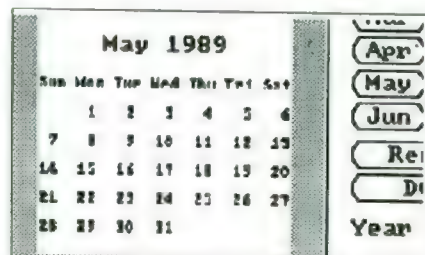
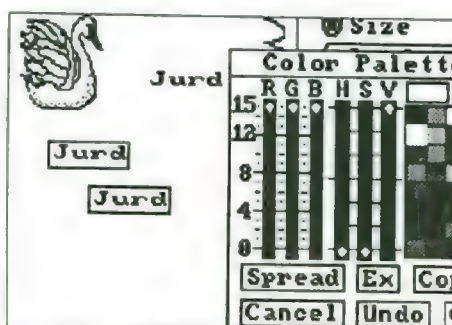
Full Cut

Flip H

Flip V

Remove

Make Icon



Après avoir sorti un logiciel bien sympathique mais pas trop pratique au niveau de la communication avec l'environnement, *Electronics Arts* nous offre une nouvelle version de son *Deluxe Print*, beaucoup plus conviviale, qui reprend la présentation *Deluxe Paint*. Les utilisateurs sont moins dépayés. En plus on peut retravailler icônes, images, bords avec *Deluxe Paint*.

Première approche: une boîte cartonnée avec à l'intérieur 2 disquettes et un document de 100 pages.

Première horreur: ce document est en anglais, comme le logiciel d'ailleurs. Pas moyen d'avoir un manuel en français ou réponse évasive du revendeur.

Maintenant on enfle les 2 disquettes, une dans chaque drive c'est l'idéal, néanmoins avec un seul drive c'est tout à fait supportable. A noter que l'on peut placer ce logiciel sur disque dur.

On accède directement à la première option, SIGN. *Deluxe Print* permet d'éditer 6 sortes de rapports: une carte simple - une bannière - une étiquette - une entête de lettre - un calendrier - une carte de vœux et 4 parties d'une feuille.

On remarque de suite la palette de couleurs et à droite un menu simple caractérisant le rapport sélectionné.

Vous pouvez vraiment faire un tas de choses. Changer de taille, d'emplacement d'un décor, d'une image, d'un texte, d'un bord. On a accès au nombre de polices que l'on veut. Sachez quand même que ni les dessins ni les textes ne sont vectorisés, donc les agrandissements se feront aux dépens de la précision du tracé.

Vous aurez donc intérêt à choisir une taille de caractères plus grande que celle que vous voulez imprimer pour ensuite la réduire.

Vous avez aussi une fonction loupe très rapide qui s'appelle *Preview* dans le premier menu déroulant. L'écran présente l'épreuve dans la résolution de l'imprimante. Le nombre en haut indique le nombre de points par ligne. Cela peut vous indiquer si vous imprimez effectivement tous les éléments. Il est certain que l'utilisation d'un tel soft sur imprimante couleur est souhaitable et vous

pouvez spécifier la taille, la position de votre édition. Dommage que l'on n'ait pas inclus la sortie Postscript. Il faut penser que l'avenir est dans l'utilisation de ce langage d'édition.

Autre reproche, on en a déjà parlé pour la doc, le logiciel devrait être traduit en français pas pour sa convivialité car il est très simple à utiliser mais pour la fonction calendrier. Si vous voulez des étrennes en passant chez vos voisins vous aurez plus de succès avec des jours en français.

Un défaut de l'ancien logiciel a été repris malheureusement, on ne peut utiliser plus de 9 icônes. Vous me direz ça peut ne pas être conséquent, mais enfin quand même.

Vous pouvez aligner 3 x 3 icônes dans les cartes, 3 x 1 dans les étiquettes et 6 x 1 dans les entêtes de lettre et bannières.

Vous pouvez enlever des icônes de votre banque en cliquant sur ICON puis GROUP. Ensuite sélectionnez les icônes puis cliquez sur REMOVE, enfin CANCEL.

● Pour utiliser vos créations ailleurs, choisissez EXPORT dans le premier menu déroulant, vos œuvres seront sauvegardées sous format IFF. Attention vous ne pourrez retravailler les différents éléments de votre création avec *Deluxe Print*. Vous pouvez seulement l'utiliser comme fond (c'est utile si on veut plus de 9 icônes par ex.).

● Avec l'option PRINT vous avez le PANEL SPACING qui est l'écart entre deux faces des options "plusieurs cartes" ou "carte de vœux". Le nombre entré est un pourcentage (par ex. .20) et ne peut être supérieur à .70.

● La différence entre 4TILE SIGN et GREETING CARD est uniquement visible à l'impression. Dans GREETING CARD, 2 faces sont imprimées à l'envers ce qui permet après pliage du papier en quatre la lecture du document sans torticolis. Le 4TILE SIGN est en fait un poster fait de 4 parties. Voilà j'espère que vous prendrez autant de plaisir à utiliser ce programme simple, mais complet, que j'ai eu à l'essayer.

JURD.

Cet article se trouve également dans le numéro courant du *Ptit Pommier*, journal de Tours Micro Club (tel 47-51-12-11). Merci Jurd





On parle de plus en plus dans tous les endroits glauques de la possibilité de connecter un terminal ou un minitel sur un Amiga pour debugger. Voici donc le résultat de mes cogitations et divers essais. Ceci n'est valable que pour ceux qui ont le WB 1.3 pour pouvoir utiliser AUX., qui est un nouveau gestionnaire du port série, et qui présente l'intérêt d'avoir des entrées sorties non bufferisées, c'est à dire que l'on transmet caractères par caractères. Si vous n'avez pas le WB 1.3 il ne vous reste plus qu'à vous le procurer chez votre revendeur préféré ou auprès d'une des diverses associations qui promotionnent le DP sur Amiga : HERMES par exemple.

Tout d'abord il vous faut un terminal.

● Si vous avez un autre ordi, que se soit un PC, un Atari ou un autre Amiga, il vous suffit d'un câble nul modem (voir schéma) et d'un émulateur de terminal tel que VT100 qui est un DP sur Amiga. Remarquez que le câble nul modem pourra aussi vous servir pour jouer à Jet avec un copain ou à Populous.

● Si vous avez un terminal VT100 il ne vous manque que le câble nul modem.

● Si vous êtes moins fortuné il vous suffit d'aller chez monsieur PTT et d'échanger gratuitement, si ce n'est pas déjà fait, votre ancien minitel contre un minitel 1B qui est Bistandard : norme vidéotexte (pour les serveurs minitel comme 3615 DEEP) et terminal informatique. Puis procurez vous le célèbre câble Amiga-Minitel.

Si vous avez un terminal, ou un émulateur, pas de problèmes il vous suffit de regarder les options du port série dans PREFERENCES et de mettre les mêmes sur votre terminal ou l'émulateur en vous reportant à la documentation de ce dernier. Si vous avez un minitel 1B les choses sont un peu plus compliquées. Appelez PREFERENCES et entrez dans le menu de configuration du port série, sélectionnez 4800 bauds, 7 bits, parité even, 1 bit de stop et XON/XOFF puis sauvez les nouvelles préférences. Il vous faudra vérifier que vous avez bien les fichiers *port-handler* et *aux-handler* dans le répertoire 1 de même que *serial.device* et la *mount* liste dans devs. Le mieux étant d'utiliser une copie de la disquette Workbench.

Maintenant passons aux choses sérieuses. Alumez votre terminal ou votre minitel. Dans ce dernier cas sélectionnez le mode terminal ASCII (fnct T puis A) et supprimez l'écho (fnct T puis E). La suite de la procédure est la même pour le terminal et le minitel.

# AUX :

## UN DEVICE D'ENFER !



Montez aux: avec mount AUX:.

Redirigez la commande echo dans aux: ce qui permet d'avoir un affichage en clair echo > AUX:.

Maintenant tapez newshell aux: et hop il ne vous reste plus qu'à exécuter vos commandes depuis votre terminal ou votre minitel qui tient lieu de terminal.

Vous pouvez donc rajouter à la fin de votre startup-sequence les commandes suivantes juste avant le endcli.

```
mount aux:
echo > aux:
newshell aux:
```

Cependant vous ne pourrez pas utiliser les flèches qui permettent d'éditer la ligne de commande et de rappeler les commandes précédentes, du moins pas directement.

Vous pouvez donc travailler sous SHELL ou CLI (le principe est le même), pendant que votre petit frère joue avec DPaint sur l'Amiga, un peu comme si vous étiez sur un système multi-utilisateurs, c'est pas du multitâches ça messieurs dammes ? Essayez donc d'en faire autant sur un Atari ou un PC. Attention tout de même il n'est pas question d'ouvrir une fenêtre dans le terminal pour éditer un texte par exemple. Il vous faudra utiliser EDIT ou un éditeur ligne à ligne semblable. Et maintenant jouons un peu, tapez par exemple run prefs/Preferences et hop ! il apparait sur l'écran de l'Amiga. Les plus malins auront compris l'intérêt de cette astuce. En effet si vous écrivez un programme qui ouvre un écran celui ci s'ouvrira dans l'écran de l'Amiga mais si vous faites des printf ou des scanf il s'effectuera dans l'écran du terminal et donc sans perturber l'affichage génial !!!! Attention tout de même, il faut éviter d'envoyer des caractères de contrôle de l'affichage, sauf à la limite si vous travaillez avec un deuxième Amiga. Si vous travaillez en assembleur vous pouvez utiliser CMon, AmigaMon ou Exterminator

qui sont 3 débogueurs qui utilisent l'écran du CLI sans fenêtre. Hélas ils sont tout trois loin d'être parfaits bien que pouvant rendre de grands services.

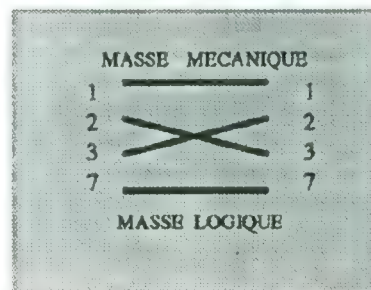
Autre possibilité mais pour les possesseurs de terminaux seulement car tout se passe à 9600 bauds. On peut alors utiliser Wack un débogger qui travaille en prenant ses commandes sur un terminal connecté au port série de même qu'il y fait les affichages de dump de mémoire, registres etc... Et si vous travaillez en Lattice vous aurez même droit à la table des symboles, il s'agit là d'un des meilleurs débogueurs sur Amiga, ou en tout cas d'un des plus efficace. De plus lors d'un gourou en appuyant sur le bouton gauche de la souris vous entrerez dans debug le débogger incorporé à la ROM de l'Amiga. Ils pensent vraiment à tout chez Amiga. Vous pourrez alors par exemple suspendre la tâche qui est responsable de l'erreur pour redonner la main aux autres tâches sans "planter" la machine. Mon camarade Tropic utilise Wack pour débogger ses Copper Listes avec un terminal VT100 mais il a quelques problèmes. En effet les codes ASCII, qui sont pourtant internationaux (mais jamais pareils d'une machine à l'autre, excepté pour l'alphabet standard), ne sont pas les mêmes sur le VT100 et l'Amiga (en particulier les [ ] qui sont remplacés par ' et \$). Mais comme il me le répète tous les jours : "même avec ce léger hic c'est fin cool !"

### Roméo RapidAUX:

#### Fournitures pour la réalisation d'un câble nul modem.

2 connecteurs DB 25 femelle pour relier deux 500 ou deux 2000, mâle pour le 1000. Pour les terminaux et les autres ordis, regardez le port série et achetez le connecteur correspondant. au moins 2 m de câble blindé 4 conducteurs. Cout total dans les 60 F. Il ne vous reste plus qu'à réaliser le brochage du schéma, sachant que les broches sont indiquées par leur numéros sur les connecteurs il est donc presque impossible de se tromper. Dernier détail, le câble étant croisé, il se raccorde indifféremment dans un sens ou dans l'autre, à condition bien sur que les connecteurs soient identiques de chaque côté.

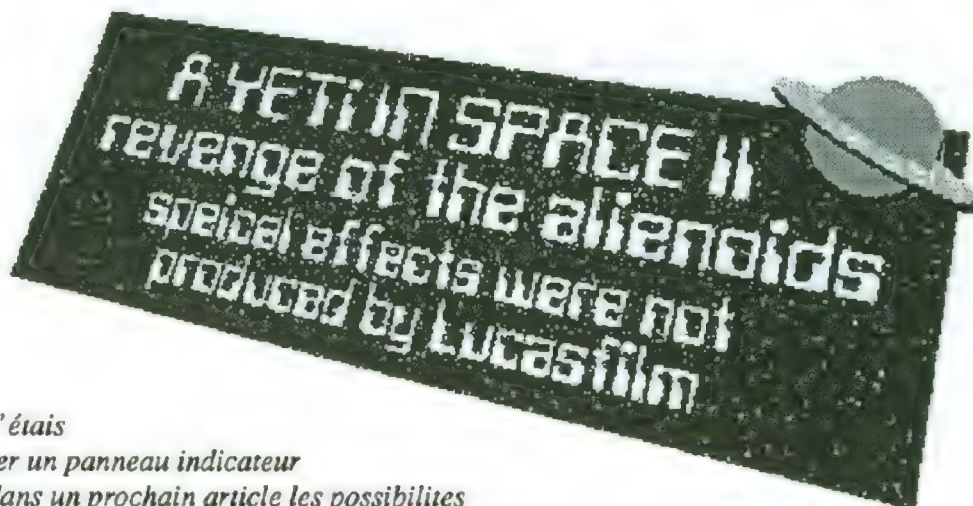
#### LE SCHEMA DU CABLE NUL MODEM







Continuant gaiement ma série d'articles démystificateurs, je vous entretiendrai ce mois-ci de ce qui était il y a encore peu le rêve de tout hobbyste de la vidéo : le titrage. Quand je vous parle de titrage, il ne s'agit pas des bidouilles à base de Canson mi-teintes, de Letrasets et de nouilles en alphabets ni même du concept hautement graphique cher aux allumés du Super 8 (dont j'étais dans ma jeunesse) consistant à filmer un panneau indicateur ou une affiche (nous envisagerons dans un prochain article les possibilités infernales du trio vidéo - Amiga - banc titre). Non, je vous parle d'un titrage réalisé avec un générateur de caractères, autrement dit, une espèce d'ordinateur un peu orienté graphique.



Ci-dessus : Extrait du générique d'un film tibétain tourné avec les restes de pellicule d'un BIOMAN coréen.

Il y a encore pas longtemps, un petit générateur de caractères noir et blanc coûtait deux fois plus cher qu'un "Miga et un générateur couleur valait le prix exorbitant d'un Mac II. Avec le développement de la "vidéo maison" (home video), les japs ont développé des puces d'une taille qui frise le ridicule si on la compare à un semi-remorque frigorifique afin de pouvoir intégrer le titrage dans les caméscopes. Evidemment, il est impossible de comparer la qualité et le confort d'utilisation de ces bidouilles gadgets dont le clavier se limite souvent à deux boutons avec un "vrai" générateur. Mais, allons y gaiement, il faut bien reconnaître que ces petits bidules font un travail tout à fait présentable (et parfois coloré).

Ce qui fait la qualité d'un générateur de caractères c'est sa résolution (généralement exprimée en nanosecondes) et sa bibliothèque de fontes (*fonte ou font : police de caractères*). On commence à trouver des collections de fontes de titrage en vente en France (*Zuma Fonts, Kara Fonts, Calefonts*). Je vous parle maintenant depuis un bon bout de temps de la façon la plus efficace de sortir la 'Miga en vidéo (coder le signal RVB avec un vrai codeur), envisageons en maintenant une bonne utilisation.

## La 'Miga, toute seule face à la vidéo

Le gros avantage de notre bécane réside dans sa capacité à afficher un nombre infini de fontes dans une bonne palette de couleurs et à pouvoir animer à une vitesse raisonnable. En effet, l'A'Miga ne présente aucun intérêt si on désire un simple sous-titrage monochrome (textes, compteur, légende).

La plupart des titrages sont réalisés en

incrustation sur une image vidéo mais cette pratique n'a rien d'obligatoire. On peut très bien utiliser la 'Miga pour générer des titres fixes (panneaux) en exploitant les ressources des programmes de dessin en overscan comme *DPaint* et *Photon Paint*. Dans ce cas, l'overscan permet de réaliser une trame de fond qui est souvent préférable à un fond uni.

Tant que nous parlons du fond, pensons aux possibilités intéressantes qu'offre un digitaliseur (le *Digi-View* permet de travailler en *overscan* et dans toutes les résolutions de la 'Miga) pour intégrer des images du document vidéo, des photos fixes en rapport avec le sujet ou simplement des matières et des surfaces variées pour des fonds irréguliers. En ce qui concerne le texte (titres, sous-titres, logos), les effets les plus simples sont souvent les plus payants : ombres portées (vers le bas), outlines (commande disponible sur *DPaint III* mais réalisable à la main), brillances, etc...

Regardez bien les "habillages" télé et les panneaux des émissions de sport américaines sur Canal, c'est pas particulièrement innovant mais très lisible et parfois sympathique à regarder. Bien entendu, il est impératif de se bidouiller ses formules à soi à partir de ces techniques, rien ne remplace l'expérimentation personnelle. Restez sobre quant au nombre de couleurs : l'impact d'un camailleur relevé par quelques couleurs franches est largement préférable à une démonstration des possibilités spectrales de notre gazogène favori. S'agissant d'images fixes, essayez autant que possible de profiter des hautes résolutions. Goutez les cyclages avec sobriété.

Grace au joli format ANIM, *ANIMagic* d'Aegis et au sublime *DPaint III* (entre autres), on peut maintenant envisager des panneaux animés. Je ne parle pas ici de défilements simples (scroll, crawl, roll) qui peuvent être réalisés directement par programme (voir plus bas). Les conseils restent

les mêmes que pour les panneaux fixes : la sobriété. Le but est de construire le panneau de façon à le rendre attractif et, accessoirement, à en guider la lecture. Vous devez vous définir une "manière" de faire arriver les éléments à l'écran : glissements sur l'axe horizontal, volet de découvrément, trajectoire en perspective, fondu... A moins d'un effet voulu (impact), essayez de garder une vitesse régulière d'apparition des éléments. Prevoyez toujours le temps de lecture des titres (variable selon l'importance et la vitesse d'apparition). Le panneau animé est une technique plus ardue et grande consommatrice en temps de travail mais presque obligatoire face aux goûts des spectateurs actuels habitués à des montages rapides.

## Titration en incrustation

Vous qui lisez régulièrement l'espèce d'article intitulé "trame du YETI", cher lecteur, n'ignorez rien des faits et gestes des genlocks-incrustateurs. Quels que soient leurs prix ou leurs spécifications techniques, ces engins ont tous en commun la possibilité de remplacer une cbuleur de notre petite 'Miga par un signal vidéo extérieur (caméra, magnétoscope, CDV, autre ordinateur). Dans ce cas de figure, les conseils précédents restent valables avec quelques notions supplémentaires. Le principal problème est la lisibilité sur une image très contrastée ou mouvante. Quand on crée un "jingle" susceptible d'être incrusté sur des images très différentes (couleurs, composition), il est souhaitable de prévoir un "support" assez neutre pour le texte en position de lisibilité : la lisibilité du texte importe peu tant qu'il est en mouvement ; par contre, il doit impérativement être posé sur un élément graphique (une tache de couleur) dès qu'il atteint la position de lecture. C'est une combine très utilisée sur CBS : on fait glis-





ser le titre en blanc de gauche à droite vers le centre de l'image puis une bande bleue dans le même sens qui passe sous le texte juste au moment où celui-ci atteint sa position définitive. Des techniques plus simples comme un texte blanc avec un outline ou une ombre portée noire permettent de garantir une lisibilité totale quelle que soit l'image de fond.

## La Troisième Dimension

Les habillages télé utilisent l'animation en 3D à outrance à cause de sa connotation "luxe et hautes technologies". Ne tombons pas dans ce piège mesquin, la 3D ne doit être utilisée que si elle présente un réel avantage graphique (je pense principalement à des mouvements caméra complexes). Dans la plupart des cas, rotations autour d'un axe par exemple, il est

que le *severe overscan*, le plus puissant, était en plein écran). Par contre, un programme comme DPaint III ne permet pas de réaliser directement des animations en overscan. *ANIMagic* dont je parle ce mois-ci sait le faire mais il faut dessiner les images une par une avec un programme de dessin ou définir, de façon assez fastidieuse, les mouvements en 2 et 3D des divers éléments. Tout cela n'est pas simple. Si DPaint III avait su animer en overscan. Sachez toutefois que l'overscan est un luxe en titrage et que nous sommes surtout sensibles aux bords gauche et droit de l'image, à vous de minimiser la bordure par de savantes magouilles (flou, dégradé...)

## Les programmes dédiés au titrage

Le plus ancien programme de titrage reste, pour moi, *TV\*TEXT* de Zuma Group., qui est maintenant tout à fait obsolète mais que j'ai beaucoup utilisé au début de la Miga. Son principal intérêt est qu'il est livré avec de bonnes fontes monochromes. Il permet la création de panneaux fixes en medium et high résolutions en 8 couleurs, l'import d'images IFF, de toutes les fontes monochromes standard; il permet toutes les justifications (gauche droite, centre), les cyclages, les ombres portées de taille variable, la génération de formes géométriques selon les mêmes critères que les fontes, les grilles de fond.

Il n'est pas *overscan* mais un menu propose un choix de copperlists dégradées à couleur variable. Rustique mais très simple à utiliser.

Pro Video CGI que j'ai testé récemment dans sa version *PLUS* reprend le style "tout au clavier" des gros générateurs de caractères. D'un apprentissage un peu ardu, il s'avère être un très bon outil pour les gros travaux répétitifs (annonces, programmes). Il ne dispose que de quatre fontes en quatre tailles dans un format qui lui est propre mais de nombreuses options viennent se greffer sur ce choix limité : *outline*, *ombrage*, *matières* ... Il nécessite 1.5 Mo pour tourner correctement mais il peut gérer jusqu'à 100 pages et propose une cinquantaine de volets de transition par découpage exécutables manuellement ou automatiquement. En outre, il offre des possibilités de fond variés et des caractères graphiques. Il est cher mais puissant.

Video Generic Master de Kimatek est un programme aux possibilités plus limitées que les précédents mais qui a comme principal avantage d'automatiser la création de génériques en scroll et crawl (défilement vertical et horizontal) avec un mouvement très "fluide". Idéal pour les génériques de vos peplums. Un peu cher et assez dur à trouver.

A ce titre, je rappelle que Commodore livre un programme du même genre avec le genlock interne pour A2000.

VideoTitrer d'Aegis est devenu le titre standard sur AMIGA sans qu'il soit particulièrement fantastique. Il permet la mise en page de toutes les fontes standard en lignes avec possibilités de traitements variés (outlines colorés, ombrages, inclinaisons...) puis leur manipulations. Avantage : il fabrique un fichier ANIM et il est fourni avec un module Special Effect Generator toutes résolutions qui permet d'enchaîner images et séquences ANIM par une série de volets et fondus au noir (il est souhaitable d'avoir tous ses mickeys en RAM: sous peine de se retrouver avec un timing incohérent). Défauts : ergonomie très discutable (de jardin), pas d'automatisation des mouvements comme sur DPaint III. VideoTitrer a ses fans, ses accros; je dis qu'il permet un travail moyen et sans excentricités

Enfin, Broadcast Titrer que je testerai dans une prochaine "trame" s'annonce comme un titre 2D de très haute qualité grâce à un système révolutionnaire pour augmenter la qualité de la résolution (une résolution virtuelle) et la capacité d'afficher beaucoup plus que 16 couleurs en hi-res (on parle de 320)

Je vous parlerai bientôt de Video Studio qui est un programme regroupant des fonctions intéressantes en montage : timers, mires, volets.

## Les programmes non dédiés au titrage mais néanmoins très intéressants

Je vous rappelle que l'on peut faire de très jolies choses avec *DPaint III*, *PHOTON VIDEO* et avec les effets spéciaux (flous, contours) de *PIXmate*.

Voilà, si vous avez des questions ou des précisions à apporter, si vous voulez plus de technique ou de pratique, n'hésitez pas à m'écrire.

J'ai appris qu'une société du nom de Propulse présentait un système de LINE-TEST (pré-animation en noir et blanc pour vérifier les mouvements) "numérique" portant mon nom de scène au dernier salon d'animation d'ANNECY. Est-ce que j'ai une tronche de line test? Avec des trucs comme ça, comment voulez-vous terroriser l'humble paysan et le bourgeois parvenu des contreforts de l'Himalaya.

ELYETi est au générique

# LE TITRAGE ET L'AMIGA

## Starring : EL YETI

Coloured by TECHNOCOLOR

beaucoup plus rationnel d'élaborer la séquence selon une méthode d'animation plus simple : la mise en perspective.

DPaint II et III incluent la possibilité de projeter une brosse par rapport à une fuite. Ce système un peu rustique présente l'avantage d'être beaucoup plus rapide que le vrai calcul 3D et moins aléatoire au niveau du rendu. Donc, avec ce procédé, on peut solutionner les titrages plans (style ADO) et les titrages en extrusion (lettres possédant une "profondeur"). Pour des formes plus complexes comme des logos en volumes ou des mouvements caméra évolués, il est impératif de passer à des programmes 3D comme SculptAnimate 4D, TurboSilver ou VideoScape 3D. Le titrage se transforme alors en création de séquences en 3D et nécessite un temps monstre et un calme à l'épreuve des balles.

## Overscan ou non?

Comme le dit la pub, la Miga peut travailler en *overscan*. C'est de plus en plus vrai, ça ne l'a pas toujours été. Peut-on titrer facilement en overscan? Tous les programmes de dessin proposent maintenant les résolutions overscan; on peut donc réaliser des panneaux fixes "plein écran" (j'ai mis des guillemets car je n'ai jamais vérifié





## LES TYPES DE BASE

Bon-soir, je suis très-heu-reux de vous re-trou-ver dans notre ru-brique Ou-bug-il-y-a, le maga-zine du C ex-trême. Je vous ra-ppelle que Ou-bug-il-y-a est la ru-bri-que la plus Sud d'Anews. Comme vous-le-voez, je suis en-an-tar-tique en train d'a-pprendre le C à des-manchots et je vous assu-re que ça n'est-pas-de-la-lar-te. Tout-de-suite, notre pre-mier re-portage: vous con-nai-ssez tous Flo-ren-t Calpin, le maî-tre de la glisse. Spé-cia-liste de bare-foot à Ta-hi-ti, nous le-re-trou-vons aujourd'-hui en train de sur-fer sur son Ami-ga dans sa bai-gnoire.

Argh! Je viens juste de gli-sser sur une tou-che de mon clavier et je-vous assure que ça fait très-mal.

Tout-de-suite, sé-quen-ce compi-la-tion...

Nous avons vu le mois dernier quelle était l'organisation générale d'un programme en C. Nous avons parlé de variables et de fonctions, caractérisées par leur type. Mais qu'est-ce qu'un type? C'est l'attribut que vous donnez lors de la déclaration d'une variable ou d'une fonction pour indiquer au compilateur les valeurs qu'elle doit manipuler et comment elle doit être codée en mémoire. Par exemple, dans la déclaration: `int i;` le type est `int`. (C'est vraiment de l'Initiation!)

Nous distinguerons les types de base, les types dérivés et les types énumérés. Les deux derniers feront l'objet du prochain Coin C. Cette fois-ci, nous nous contenterons des types de base (et c'est déjà pas mal!)

Quels sont-ils ?

void  
char  
short  
int  
long  
float  
double

### VOID : LE TYPE VIDE

Ce type correspond à une donnée vide, rien, le néant... Evidemment, on ne peut pas déclarer de variables de ce type; seulement des fonctions. Par conséquent, les fonctions de type void ne retournent rien, aucune valeur, et peuvent être assimilées à des procédures.

Donc, si vous utilisez une fonction qui ne retourne pas de résultat, déclarez-la du type void: vous n'aurez pas de problème avec le compilateur.

Par exemple:

```
void Affiche() {  
  
printf("Bonjour");  
}
```



C'est le seul type qui soit réservé aux fonctions; les autres types peuvent être affectés aux fonctions ou aux variables.

### CHAR : LE TYPE CARACTERE

Une variable de ce type permet de stocker un caractère, et est donc réservée sur 1 octet. Par exemple, elle peut contenir 'A'.

Vous pouvez aussi utiliser ce type pour stocker des entiers compris entre -128 et +127. Mais attention, si vous utilisez moins de mémoire, le traitement de ces variables est moins rapide. Ceci est spécifique à l'Amiga, ou tout au moins, aux machines à microprocesseur 68000. En effet, celui-ci travaille naturellement sur 16 bits. Il ne peut donc accéder qu'aux octets PAIRS de la mémoire. Par conséquent, lorsque vous stockez consécutivement deux variables de type char (comme nous le verrons dans les tableaux), le programme doit faire de la gymnastique pour accéder aux octets impairs. Ce qui le ralentit bien sûr. Conclusion: le fait de stocker des entiers dans des caractères gagne de la place mais fait perdre du temps.

### LES TYPES ENTIERS : INT, SHORT ET LONG

Int est LE type entier par excellence. C'est celui que manipule le plus efficacement votre programme. C'est celui qu'il faut utiliser si vous n'avez pas de contrainte particulière sur l'intervalle des valeurs. Par exemple, pour compter de 1 à 10 dans une boucle.

Bizarrement, l'implémentation n'est pas la même sur les deux compilateurs ennemis: 2 octets (par défaut) sur le MANX, 4 octets pour le LATTICE. Ce qui donne respectivement des valeurs pouvant aller de -32768 à +32767, et de -2147483648 à +2147483647. Un programme manipulant des entiers sur 2 octets est un peu plus rapide qu'un programme calculant avec des entiers sur 4 octets.

En fait, le type int est l'intermédiaire entre les deux types short et long. short représente des entiers courts (au détriment de l'intervalle de valeurs qu'ils peuvent prendre); long code des entiers longs (au détriment de la vitesse car le 68000 calcule plus vite sur 16 bits que sur 32). Pourquoi trois types alors qu'il n'y a que deux possibilités de codage? C'est pour respecter la norme du langage C: en effet, certaines machines plus gonflées que l'Amiga peuvent manipuler des entiers sur 16, 32, 48, 64, 72 bits, voire plus.

Le type short consiste à coder sur 2 octets; le type long, sur 4 octets. Et ceci, quel que soit le compilateur. Vous en déduisez donc que, sur le MANX, le type int par défaut est équivalent au type short; alors que sur le LATTICE, le type int représente le type long. La seule chose qui est garantie est qu'un short est plus court qu'un long.

Enfin, vous pourrez rencontrer les écritures "short int" et "long int" qui correspondent respectivement à short et long.

### LES TYPES REELS : FLOAT ET DOUBLE

Ces types permettent de coder des nombres réels. Par conséquent, leur intervalle de valeurs est beaucoup plus grand que celui des entiers: -10E+38 à +10E+38 dans le premier cas, et de -10E+308 à +10E+308 dans le second. Inconvénients: on peut faire moins d'opérations que sur les réels, il faut utiliser des bibliothèques spéciales et surtout, les calculs sont beaucoup moins rapides. C'est logique: en assembleur, additionner deux octets se fait avec une seule instruction. Alors que la même opération en réels est réalisée par de véritables sous-programmes.

Float code les réels sur 2 octets, de la façon suivante:

- 1 bit de signe,
- 8 bits pour coder l'exposant
- 23 bits pour coder la mantisse

double les code sur 4 octets:

- 1 bit de signe
- 11 bits pour l'exposant
- 52 bits pour la mantisse

Il y a aussi une autre façon de coder les flottants: c'est le format FFP (Fast Floating Point: respectivement 1,7, et 24 bits). Mais c'est plus de la programmation que du langage C. Nous verrons donc comment mettre en oeuvre ces réels plus tard.

### LE MOT-CLE UNSIGNED

Il est nécessaire de parler ici d'unsigned. Ce mot-clé peut s'appliquer aux variables





de type char, short, int ou long. Il permet de faire des calculs en arithmétique non signée. L'intervalle des valeurs devient donc:

unsigned char : 0 à 255  
unsigned short : 0 à 65535  
unsigned int : 0 à 65535 ou 4294967295 (suivant le compilateur)  
unsigned long : 0 à 4294967295

Vous pouvez donc trouver, par exemple, la déclaration:

```
unsigned long int nombre;
```

qui correspond à un entier long non signé et qui est équivalente à:

```
unsigned long nombre;
```

Nous ne l'avons pas dit jusqu'ici mais il est bien évident, qu'en cas de débordement, on obtient le résultat modulo à la portée du type. Comment ça, rien compris?

Voici un exemple simple: x est une variable de type unsigned char. x vaut 100. Après l'opération  $x = x + 200$ , x vaudra 44 soit  $(100+200)-256$ .

Autre exemple: x est de type short et vaut 32767. Après  $x = x + 1$ ; x vaut -32768. Attention à ce genre de pièges!

Voilà, c'est tout pour les types de base. Le mois prochain, nous parlerons des types dérivés et énumérés. En attendant, méditez bien. Et pour les questions, BAL batchman sur 36 15 DEEP. A ce propos, si vous avez une question à nous poser, décrivez bien ce que fait votre programme, et ce qui ne va pas; mais surtout, de façon TRES PRECISE. Nous ne pouvons pas deviner à distance ce qui pose problème.

Pour terminer, cette pensée d'un philosophe contemporain hélas méconnu:

"Le C, c'est plus puissant que le Pascal et moins qu'un caterpillar."

**Batchman**

## LE PROGRAMME DU MOIS

LES programmes du mois, bande de petits veinards. Après le programme en BASIC du mois dernier qui fait afficher les messages cachés de l'Amiga, voici le même en C. Vous noterez que ce n'est pas évident à comprendre au premier abord. Si vous avez comme un "léger problème d'interprétation", les prochains Coin C vous en diront plus. Cela dit, ça n'est quand même pas très compliqué.

Le programme parcourt les 446 octets où se trouve le message en les décodant.

```
#include <stdio.h>

void main() {

    int i;
    char *ptr = (char *) 16703644;
    char c;

    for (i=0; i<=446; i++) {
        c = *(ptr + i) ^ 170;
        printf("%c", c == '0' ? " : (c == '252' ? '0' : c);
    }
    printf("\n");
}
```

Un rappel: le caractère ^ (OU Exclusif) s'obtient par SHIFT-ALT-6. (Au moins, vous, vous ne chercherez pas!)

Le deuxième programme vous montre comment provoquer une alerte (N'allez pas croire que c'est un gourou) et un requester simple.

```
#include "intuition/intuition.h"
#include "intuition/intuitionbase.h"

struct IntuitionBase *IntuitionBase;

char *message_alerte = "000760030C'est une
alerte!000001
000020055Bouton de gauche...000001
001700055Ou bouton de droite?000";

int retour;

struct IntuiText texte_requester = {
    0,1, /* N° des registres de couleur utilisés */
    JAM1, /* Mode d'écriture */
    80,10, /* Coordonnées du titre du requester */
    NULL, /* Police de caractères utilisée */
    "ESSAI DE REQUESTER", /* Titre du requester */
    NULL /* Suite éventuelle du texte */
};

struct IntuiText texte_positif = {
    0,1, /* N° des registres de couleur utilisés */
    JAM1, /* Mode d'écriture */
    7,4, /* Coordonnées du texte dans le gadget positif */
    NULL, /* Police de caractères utilisée */
    "OUI", /* Texte du gadget positif */
    NULL /* Suite éventuelle du texte */
};
```

```
struct IntuiText texte_negatif = {
    0,1, /* N° des registres de couleur utilisés */
    JAM1, /* Mode d'écriture */
    7,4, /* Coordonnées du texte dans le gadget négatif */
    NULL, /* Police de caractères utilisée */
    "NON", /* Texte du gadget négatif */
    NULL /* Suite éventuelle du texte */
};
```

```
void main() {
```

```
IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
OpenLibrary("intuition.library",0);
if (!IntuitionBase) {
    printf("Impossible d'ouvrir la librairie Intu-
ition");
    exit(0);
}
```

```
retour = DisplayAlert(0, message_alerte, 60);
```

```
/* 0 signifie RECOVERY_ALERT: elle ne
précède pas un plantage */
/* message_alerte est un pointeur sur la chaîne à
afficher dans le */
/* cadre. Ce message contient contient
plusieurs chaînes au */
/* format suivant: */
/* - l'abscisse (X) du message sur 2 octets */
/* - l'ordonnée (Y) sur 1 octet */
/* - la chaîne de caractères terminée par un
zéro */
/* - l'octet de suite: un zéro p*/
/* une valeur différente pour continuer */
/* 60 est la hauteur du cadre de l'alerte */
/* xxx représente un octet, écrit en octal */
/* à la fin d'une ligne signifie que la chaîne*/
/* se continue à la ligne suivante */
```

```
if (retour) printf("Vous avez cliqué à gauche");
else printf("Vous avez cliqué à droite");
```

```
retour = AutoRequest(
IntuitionBase->ActiveWindow,
&texte_requester,
&texte_positif,
&texte_negatif,
GADGETDOWN,
GADGETDOWN,
320,
60);
```

```
/* Paramètres de la fonction AutoRequest: */
/* - Adresse de la fenêtre à laquelle est attaché
le requester */
/* - Adresse de la structure IntuiText du titre du
requester */
/* - Adresse de la structure IntuiText du texte
du gadget positif */
/* - Adresse de la structure IntuiText du texte
du gadget négatif */
/* - Message IDCMP qui provoque le retour
avec une valeur positive */
/* - Message IDCMP qui provoque le retour
avec une valeur négative */
/* - Longueur du requester */
/* - Hauteur du requester */
```

```
if (retour) printf("Vous avez choisi OUI");
else printf("Vous avez choisi NON");
```

```
CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```

Ces deux programmes ont été compilés sous LATTICE. Comme d'habitude, vous pourrez les retrouver en téléchargement sur 36 15 DEEP.

**BATCHMAN**





## RAPIDO ASSEMBLEUR

### LE COPPER

Les copperlistes et autres  
cafouillages colorés expliqués  
par l'exemple  
suite et fin

**Bon, maintenant que l'on a vu la théorie de la programmation du copper, il est temps de passer à la pratique, mais pas n'importe quelle pratique.**

Nous attaquons donc la programmation dite "propre" car comme vous l'avez peut être constaté le programme du N° 13 fonctionne très bien mais on a souvent du mal à exécuter des instructions CLI après l'avoir utilisé. Nous allons donc nous lancer dans une programmation plus structurée, c'est à dire avec des fonctions comme dans un langage de haut niveau tel que le C en essayant de restituer le contexte exact en sortie de programme.

J'entend déjà les hordes de protestations: "Si c'est pour programmer comme en C autant faire du C". A ceux là je ne dirai qu'un mot, Ouanaatlatlaa ! (c'est le juron préféré du Chorizo. Ça veut rien dire mais ça soulage). Quand vous aurez manipulé des Copper Listes en C vous comprendrez pourquoi on le fait plutôt en assembleur (Ceci dit, il est tout à fait possible de le faire en C).

La fonction début: (qui est le point d'entrée du programme) contient les appels aux fonctions d'initialisations (elle devra toujours être la première du listing), puis à votre programme et enfin elle restaure le contexte pour pouvoir sortir sans "crasher" la machine et sans être obligé de faire un reset. Il est à remarquer que si vous lancez ce programme depuis le WB avec un icône vous aurez droit à un crash à cause de la fonction *Open* du DOS qui, dans ce cas précis, ne marche pas. Pourquoi marche t-elle sous CLI et pas sous WB? Mystère.

Vous trouverez de plus une fonction *Delay* synchronisée sur le balayage écran, qui permet de programmer des temporisations au 50ème de seconde, en utilisant une interruption IRQ (voir article ce mois-ci s'il y a de la place, sinon le mois prochain, sur les interruptions par *Squonk*). Cette routine

présente, entre autres, l'avantage d'être totalement indépendante du processeur utilisé (68000, 68010, 68020 et 68030). Très utile, par exemple pour faire des accès disque qui nécessitent des temporisations assez pointues, puisque le balayage écran se fait à 50 HZ quel que soit le cœur de la machine. Cette fonction nous servira également plus tard pour nous synchroniser sur le balayage écran en utilisant le Blitter. Sinon le programme affiche une image sauvee en RAW format (J'utilise *Pixmate* mais il existe des DP qui font cela très bien, en particulier *Deluxe IFF converter* qui est en téléchargement sur *DEEP*), attend 1 seconde et enfin attend que vous cliquiez sur le bouton de gauche de la souris pour sortir et revenir au CLI. De plus il y a un exemple (mauvais soit, mais c'est un exemple et vous n'êtes pas obligé d'en faire autant et donc vous pouvez faire mieux) de changement de la couleur 0 en Copper Liste.

Voici les adresses des registres fondamentaux. Le "r" indique qu'il s'agit d'un registre accessible en lecture, sinon ils sont accessibles uniquement en écriture.

#### REGISTRES CUSTOM CHIP

JOY1DAT equ	\$00c	; données du joystick r
INTENA equ	\$09A	; interruptions possibles
INTENAR equ	\$01c	; interruptions possibles r
INTREQ equ	\$09c	; demande d'interruption
INTREQR equ	\$01e	; même chose mais r
DMACON equ	\$096	; contrôle dma
DMACONR equ	\$002	; contrôle dma r
COLOR00 equ	\$180	; couleur 0
COLOR01 equ	\$182	
COLOR02 equ	\$184	
COLOR03 equ	\$186	
COLOR04 equ	\$188	
COLOR05 equ	\$18a	
COLOR06 equ	\$18c	
COLOR07 equ	\$18e	
COLOR08 equ	\$190	
COLOR09 equ	\$192	
COLOR10 equ	\$194	
COLOR11 equ	\$196	
COLOR12 equ	\$198	
COLOR13 equ	\$19a	
COLOR14 equ	\$19c	
COLOR15 equ	\$19e	
COLOR16 equ	\$1a0	
COLOR17 equ	\$1a2	
COLOR18 equ	\$1a4	
COLOR19 equ	\$1a6	
COLOR20 equ	\$1a8	
COLOR21 equ	\$1aa	
COLOR22 equ	\$1ac	
COLOR23 equ	\$1ae	
COLOR24 equ	\$1b0	
COLOR25 equ	\$1b2	
COLOR26 equ	\$1b4	
COLOR27 equ	\$1b6	
COLOR28 equ	\$1b8	
COLOR29 equ	\$1ba	
COLOR30 equ	\$1bc	
COLOR31 equ	\$1be	
VHPOS equ	\$006	; position faisceau r

#### REGISTRES COPPER

COP1LC equ	\$080	; 1ère copper liste
COP2LC equ	\$084	; 2ème copper liste
COPJMP1 equ	\$088	; saut à la 1ère copper liste
COPJMP2 equ	\$08A	; saut à la 2ème copper liste

#### REGISTRES BITPLANE

BPLCON0 equ	\$100	; contrôle bitplane 0
BPLCON1 equ	\$102	; 1 valeur de scrolling

BPLCON2 equ	\$104	; 2 priorité sprite play field
BPL1PTH equ	\$0E0	; ptr bitplane 1
BPL1PTL equ	\$0E2	
BPL2PTH equ	\$0E4	; ptr bitplane 2
BPL2PTL equ	\$0E6	
BPL3PTH equ	\$0E8	; ptr bitplane 3
BPL3PTL equ	\$0EA	
BPL4PTH equ	\$0EC	; ptr bitplane 4
BPL4PTL equ	\$0EE	
BPL5PTH equ	\$0F0	; ptr bitplane 5
BPL5PTL equ	\$0F2	
BPL6PTH equ	\$0F4	; ptr bitplane 6
BPL6PTL equ	\$0F6	
BPL1MOD equ	\$108	; modulo pour bitplane impair
BPL2MOD equ	\$10A	; modulo pour bitplane pair
DIWSTRT equ	\$08E	; départ fenêtre écran
DIWSTOP equ	\$090	; fin fenêtre écran
DDFSTRT equ	\$092	; bitplane dma start
DDFSTOP equ	\$094	; bitplane dma stop

#### REGISTRES BLITTER

BLTCON0 equ	\$040	; contrôle blitter 0
BLTCON1 equ	\$042	; contrôle blitter 1
BLTCPTH equ	\$048	; ptr source c
BLTCPTL equ	\$04A	
BLTBPTH equ	\$04C	; ptr source b
BLTBPTL equ	\$04E	
BLTAPTH equ	\$050	; ptr source a
BLTAPTL equ	\$052	
BLTDPTH equ	\$054	; ptr données cible d
BLTDPTL equ	\$056	
BLTCMOD equ	\$060	; modulo source c
BLTBMOD equ	\$062	; modulo source b
BLTAMOD equ	\$064	; modulo source a
BLTDMOD equ	\$066	; modulo cible d
BLTSIZE equ	\$058	; hauteur et largeur fenêtre blitter
BLTCDAT equ	\$070	; reg données source c
BLTBDAT equ	\$072	; reg données source b
BLTADAT equ	\$074	; reg données source a
BLTAFWM equ	\$044	; masque 1 er mot de données source a
BLTALWM equ	\$046	; masque dernier mot de données source a

#### CIA-A REGISTRE PORT A (BOUTON DE SOURIS et JOYSTICK)

CIAAPRA equ \$BFE001

CHIP equ	2	; flag chip memory
CLEAR equ	CHIP+\$10000	
; même chose initialisée avec des 0		
READ equ	1005	; flag ouverture d'un fichier en mode lecture
PlaneSize equ	40*200	
; 40 octets * 200 lignes = 320 * 200		
PlaneNumber equ	5	
; nombre de plans 5 ce qui correspond à 32 couleurs		
ExecBase equ	4	
OpenLibrary equ	-552	; lib-name/version(d0,d1)
CloseLibrary equ	-414	; library(a1)
Forbid equ	-132	; désactive le multitache
Permit equ	-138	; réactive le multitache
AllocMem equ	-198	
taille/flags(d0,d1)		
FreeMem equ	-210	; ptr/taille(a1,d0)
Open equ	-30	; nom/mode(d1,d2)
Read equ	-42	
fd/buffer/longueur(d1,d2,d3)		
Close equ	-36	; fd(d1)

#### le programme débute ici

Debut: movem.l d0-d7/a0-a7,-(sp) ; sauvegarde du contexte





```

bse Open_Lib ; ouverture des bibliothèques
cmp #0,d0 ; si erreur -> fermer les biblio-
thèques
beq.s 1$ ; ouvertes et sortir
bse Initialisations
bse Init_Planes ; allouer la mémoire pour
l'écran
cmp #0,d0 ; si erreur d'allocation -> sortir
beq.s 2$ ; en fermant les librairies etc...
bse Installe_Copper_Liste
bse Init_Copper
bse Clear_Palette ; la C clair

```

```

bse Mon_Programme

```

```

bse Restaure_Copper ; remettre ancienne Cop-
per Liste
bse Free_Planes ; libérer la mémoire de
l'écran
2$ bse Restaurer
1$ bse Close_Lib ; fermer les biblio-
thèques

```

```

movem.l (sp)+,d0-d7/a0-a7 ; restaurer le con-
texte et retour au CLI
rts

```

```

; Ici commence votre programme.
Mon_Programme:

```

```

bse Read_Bitmap ; charger le Bitmap
bse Init_Palette ; initialiser la palette
bse Init_IRQ ; installer la routine IRQ

```

```

move.l #50,d0
bse Delay ; delay de 50 balayages soit 1 s

```

```

1$ bse Test_Boutons ; attendre que l'on
clique sur le bouton de gauche de la souris
cmp #1,d0 ; a t'on cliqué ?
bne.s 1$ ; si non, goto 1$

```

```

bse Restaure_IRQ ; restaure l'ancienne IRQ
rts

```

```

; initialisation de l'IRQ

```

```

Init_IRQ:
move.l #Sdf000,a6
move.l #saut_irq,a0 ; charger l'adr de
l'endroi ou l'on doit faire un jmp à l'ancienne
routine
move.w #54cf9,(a0)+ ; code de jmp
move.l #56c,(a0) ; modifie la valeur du
jmp pour l'ancienne IRQ6 qui est vectorisée en
56c ce qui permet d'exécuter l'ancienne routine
après la notre (éventuellement juste un RTE)
move.l #irq,$6c ; nouveau vecteur IRQ
move.w #58010,INTENA(a6) ; autorise IT
copper
move.w #50020,INTENA(a6) ; interdit le VBL

```

```

rts

```

```

; restaurer ancienne IRQ

```

```

Restaure_IRQ:
move.l #Sdf000,a6
move.l #saut_irq,a0 ; recupere l'adr du jmp
add.l #2,a0 ; incrémente jusqu'à la
valeur de l'adresse du jmp
move.l (a0),$6c ; restaure l'ancien
vecteur
move.w #58020,INTENA(a6) ; remet le VBL

```

```

rts

```

```

; routine IRQ

```

```

irq:
movem.l d0-d7/a0-a7,-(sp) ; sauvegarde des
registres
move.l #Sdf000,a6
move.w INTREQR(a6),d0 ; IT demandées
and.w INTENAR(a6),d0 ; IT autorisées
btst #4,d0 ; IT copper ?
beq.s suite

```

```

; si pas interruption copper ou non autorisée on
saut à l'ancienne routine
move.w #0,FlagIRQ
; signale que l'on a traité l'interruption
move.w #510,INTREQ(a6) ; IT traitée
suite:
movem.l (sp)+,d0-d7/a0-a7 ; restitue les reg-
istres
saut_irq:
nop ; fini l'interruption
nop ; place pour le jmp
nop
nop
; effectue un saut à l'ancienne routine éven-
tuellement RTE

```

```

; routine de delay indépendante
; du processeur 68000, 68010, 68020 ou 68030
Delay:

```

```

bse WaitIRQ ; attend le passage du spot
dbra d0,Delay ; décrémente le compteur
rts

```

```

; routine qui attend que l'interruption
; ait été traitée ce qui correspond à la fin d'un
balayage écran
; soit en 50 HZ 1/50 de seconde donc 50 passages
= 1 seconde
WaitIRQ:
move.w #1,FlagIRQ
Wait_for_IRQ:
cmp.w #0,FlagIRQ ; l'interruption a t'elle été
traitée ?
bne.s Wait_for_IRQ ; si non alors on attend
rts

```

```

; Routine qui lit les Bitplanes d'une image en
RAW format.

```

```

Read_Bitmap:
move.l DosBase,a6 ; adresse de la dos.library
move.l #READ,d2 ; mode lecture
move.l #Bitmap,d1 ; ptr sur le nom du fichier
jsr Open(a6) ; ouvre le fichier
move.l d0,fd ; sauve le file descriptor
cmp #0,d0
beq.s 1$ ; si 0 erreur et sortie

```

```

move.l fd,d1 ; sinon lire le fichier
move.l Plane,d2 ; ptr sur le buffer ici le Bit-
Plane
move.l #PlaneSize*PlaneNumber,d3 ; nb
d'octets à lire
jsr Read(a6)

```

```

move.l fd,d1 ; fermer le fichier
jsr Close(a6)

```

```

1$ rts

```

```

; Ouverture des bibliothèques avec retour d'erreur
; (0 erreur, 1 OK)

```

```

Open_Lib:
move.l ExecBase,a6

```

```

move.l #Graphic,a1 ; nom de la bibliothèque
graphique

```

```

moveq #0,d0 ; version
jsr OpenLibrary(a6)

```

```

move.l d0,GfxBase ; sauve le pointeur sur
GfxBase

```

```

cmp #0,d0 ; si erreur retourner 0
beq.s 1$

```

```

move.l #Intuition,a1 ; même chose avec intuition
moveq #0,d0

```

```

jsr OpenLibrary(a6)

```

```

move.l d0,IntuitionBase

```

```

cmp #0,d0

```

```

beq.s 1$

```

```

move.l #Dos,a1

```

```

moveq #0,d0

```

```

jsr OpenLibrary(a6)

```

```

move.l d0,DosBase

```

```

cmp #0,d0
beq.s 1$

```

```

moveq #1,d0 ; retour OK
rts

```

```

1$ moveq #0,d0 ; retour erreur
rts

```

```

; Fermeture des bibliothèques ouvertes.

```

```

Close_Lib:
move.l ExecBase,a6

```

```

move.l DosBase,a1

```

```

cmp #0,a1 ; si a1=0 => dos.library
beq.s 1$ ; n'est pas ouverte don il ne
faut pas la fermer sinon...
jsr CloseLibrary(a6)

```

```

1$ move.l IntuitionBase,a1 ; idem
cmp #0,a1
beq.s 2$
jsr CloseLibrary(a6)

```

```

2$ move.l GfxBase,a1
cmp #0,a1
beq.s 3$
jsr CloseLibrary(a6)

```

```

3$ rts

```

```

; Initialisations en vue d'une sortie "propre".

```

```

Initialisations:
move.b #10000111,$b1d100 ; arrête les drives
move.l ExecBase,a6
jsr Forbid(a6) ; désactive le multitache
move.l #Sdf000,a6
move.w INTENAR(a6),copy_of_intena ; recu-
pere le valeur de INTENAR
or.w #58000,copy_of_intena ; positionne
le bit set/clear
move.w DMACONR(a6),copy_of_dmacon ;
idem
or.w #58000,copy_of_dmacon
move.w #100000,DMACON(a6) ; vire les
sprites
move.w #587c0,DMACON(a6) ; activer DMA

```

```

rts

```

```

; Sortie "propre".

```

```

Restaurer:
move.l #Sdf000,a6
move.w #57ff,INTENA(a6) ; nettoie INTENA
move.w copy_of_intena,INTENA(a6) ;
restitue INTENA
move.w #57ff,DMACON(a6) ; idem
move.w copy_of_dmacon,DMACON(a6)
move.l ExecBase,a6
jsr Permit(a6) ; restaure le multitache

```

```

rts

```

```

; Initialise les registres de controle du Cop-
per. (Voir N° 14)

```

```

Init_Copper:
move.l #Sdf000,a6
move.l #CopperListe,COPILC(a6) ; adresse
de notre Copper Liste
clr.w COPIMP1(a6) ; déclenche l'exécution
de celle ci

```

```

; initialisation du playfield, coordonnées de la
fenêtre d'écran

```

```

move.w #52c81,DIWSTRT(a6)

```

```

move.w #54c1,DIWSTOP(a6)

```

```

move.w #50038,DDFSTRT(a6)

```

```

move.w #500d0,DDFSTOP(a6)

```

```

; resolution, mode et nb de BitPlanes

```

```

move.w #5010100100000000,BPLCON0(a6)

```

```

clr.w BPLCON1(a6)

```





```
clr.w BPLCON2(a6)
clr.w BPL1MOD(a6)
clr.w BPL2MOD(a6)
```

rts

```
; Restaure l'ancienne Copper Liste.
Restaure_Copper:
move.l GfxBase,a0
move.l #0,000,a6
move.l 38(a0),COPILC(a6)
; 38 = offset de l'ancienne copper liste dans
GfxBase
clr.w COPJMP1(a6) ; copper liste ac-
tivee
```

rts

```
; Installer la copper liste et en particulier les ptrs
Bitplane.
Instale_Copper_Liste:
move.l #CopperListe,a0 ; adr de la copper
liste dans a0
move.l Plane,d0 ; adr du plan 1 dans d0
adda.l #2,a0 ; a0 pointe sur la valeur du 1er
MOVE
moveq #4,d1 ; indice de boucle
```

```
1$ swap d0 ; octet de poids fort de
l'adresse
move.w d0(a0) ; valeur du MOVE
swap d0 ; octet de poids faible de
l'adresse
adda.l #4,a0 ; a0 pointe sur la valeur du
MOVE suivant
move.w d0(a0) ; valeur du MOVE
adda.l #4,a0 ; a0 pointe sur la valeur du
MOVE suivant
addl #PlaneSize,d0 ; ajouter la taille d'un
plan
dbra d1,1$
```

rts

```
; fonction qui teste le boutons de feu du joystick
et le bouton de gauche de la souris retourne 0 si
rien 1 si souris, 2 si joystick
Test_Boutons:
btst #6,CIAAPRA ; test souris
beq.s 1$ ; bouton de gauche souris
OK
btst #7,CIAAPRA ; feu joystick OK
beq.s 2$ ; rien
moveq #0,d0
```

rts

```
1$ moveq #1,d0
rts
```

```
2$ moveq #2,d0
rts
```

```
; Allocation du Bitplane.
Init_Planes:
move.l ExecBase,a6
move.l #PlaneSize*PlaneNumber,d0 ; taille
du plan
move.l #CLEAR,d1 ; mémoire chip et ini-
tialisée avec des 0
jsr AllocMem(a6)
move.l d0,Plane ; sauver le ptr sur le Bit-
Plane
```

rts

```
; Libérer la mémoire du Bitplane.
Free_Planes:
move.l ExecBase,a6
move.l Plane,a1 ; ptr BitPlane
move.l #PlaneSize*PlaneNumber,d0 ; taille
jsr FreeMem(a6)
```

rts

```
; Initialisation de la palette: tout en noir.
Clear_Palette:
move #31,d0 ; nombre de registres à
modifier -1
move.l #COLOR00,a0 ; adr de COLOR0 rela-
tive aux Custom Chips
adda.l #0,000,a0 ; adr absolue de COLOR0
1$ move.w #0,(a0)+ ; 0 dans COLOR0
et incrémente le ptr
dbra d0,1$ ; répéter tant que >0 et
décrémenter le compteur
```

rts

```
; Initialisation de la Palette.
; à vous de choisir les couleurs
Init_Palette:
```

```
move.l #0,000,a6
move.w #0000,COLOR00(a6)
move.w #00ff,COLOR01(a6)
move.w #00ee,COLOR02(a6)
move.w #00dd,COLOR03(a6)
move.w #00bb,COLOR04(a6)
move.w #00f0,COLOR05(a6)
move.w #00f0,COLOR06(a6)
move.w #00d0,COLOR07(a6)
move.w #00f0,COLOR08(a6)
move.w #00f0,COLOR09(a6)
move.w #00f0,COLOR10(a6)
move.w #00dd,COLOR11(a6)
move.w #00f9,COLOR12(a6)
move.w #006f,COLOR13(a6)
move.w #000b,COLOR14(a6)
move.w #0006,COLOR15(a6)
move.w #0044,COLOR16(a6)
move.w #0028,COLOR17(a6)
move.w #0060,COLOR18(a6)
move.w #00fa,COLOR19(a6)
move.w #0022,COLOR20(a6)
move.w #0033,COLOR21(a6)
move.w #0025,COLOR22(a6)
move.w #0036,COLOR23(a6)
move.w #0000,COLOR24(a6)
move.w #0022,COLOR25(a6)
move.w #0044,COLOR26(a6)
move.w #0066,COLOR27(a6)
move.w #0099,COLOR28(a6)
move.w #00bb,COLOR29(a6)
move.w #00dd,COLOR30(a6)
move.w #00ff,COLOR31(a6)
```

rts

; zone des datas

dseg

CopperListe:

```
dc.w $0e0,$0 ; charger BPL1PTH
dc.w $0e2,$0 ; charger BPL1PTL
dc.w $0e4,$0
dc.w $0e6,$0
dc.w $0e8,$0
dc.w $0ea,$0
dc.w $0ec,$0
dc.w $0ee,$0
dc.w $0f0,$0
dc.w $0f2,$0
dc.w $0f4,$0
dc.w $0f6,$0
```

; c'est ici que vous pouvez rajouter vos instruc-  
tions dans la copper liste. Par exemple nous allons  
changer 3 fois la couleur du fond qui sera rouge  
puis verte et enfin bleu. Si vous voulez un fond  
noir, supprimez les 5 lignes suivantes.

```
dc.w $180,$0f00 ; du rouge
dc.w $640,$fff ; WAIT ligne 100
dc.w $180,$00f0 ; vert
dc.w $ff0,$fff ; WAIT ligne 200
dc.w $180,$000f ; bleu
```

```
dc.w $ffe1,$ffe
dc.w $1c01,$ffe ; attente de la ligne
283
dc.w $009c,$8010 ; MOVE $8010,IN-
TERQ
; déclenche l'interruption copper a chaque
passage sur la ligne 283
dc.l $ffffff ; fin de la copper liste
```

```
even ; Pointeur ecran
Plane: dc.l 0
```

```
even ; routine IRQ
FlagIRQ: dc.w 0
```

```
even ; routines Initialisation et Restaurer
copy_of_dmacon: dc.w 0 ; sauvegar-
de de DMACON
copy_of_intena: dc.w 0 ; sauvegarde
de INTENA
```

```
even ; Open_Lib et Close_Lib
GfxBase: dc.l 0
IntuitionBase: dc.l 0
DosBase: dc.l 0
Graphic: dc.b "graphics.library",0
Intuition: dc.b "intuition.library",0
Dos: dc.b "dos.library",0
```

```
even ; routine Read_Bitmap
fd: dc.l 0 ; file descriptor
; Pensez à mettre le nom de votre image ici.
Bitmap: dc.b
"nom_de_ton_image",0
```

Ouf, c'est fini! Surtout gardez bien ces routines au chaud car elles serviront dans les prochains numéros (surtout les routines d'initialisations) ou il sera question du Blitter (entre autres). Je donnerai alors juste le bsr et à vous de repêcher la routine dans notre bibliothèque. Si il y a des modifications à faire sur une fonction, elle repassera entièrement.

Encore un dernier détail, pour compiler avec *Aztec* utilisez les options suivantes *"as -C -D asm.a"* et *"ln +Cdb asm"*. Bien qu'ayant été écrit en *Aztec* la transposition dans un autre assembleur ne devrait pas poser trop de problèmes. Par exemple, si vous utilisez *asm68k* (assembleur du DP) il semble qu'il ne reconnaisse pas les instructions du type *move.l #etiquette,Reg*. Remplacez les donc par des *lea etiquette,Reg*. Si vous utilisez cet assembleur linkez avec le flag *CHIP* si vous avez une extension mémoire (conseil valable également pour ceux qui utilisent le *Lattice* ou le *Metacomco* qui utilisent aussi *Blink*). Pour *Seka* il faut changer tous les *equ* en *=*, et en général il faut remplacer les étiquettes temporaires (*1\$, 2\$* etc...) par de vraies étiquettes (*a1: a2:* etc...).

Bon courage pour taper tout cela. Et pour les flémards pensez au *3615 code DEEP* et au téléchargement. Mais surtout ayez une pensée Zémue pour moi, pauvre mercenaire de l'informatique (*YET!*: y va m'faire chialer)

**Romeo Rapido**





## PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

Ce mois ci, les nouveautés ont été aussi nombreuses que bien réalisées. Les programmeurs redécouvrent semble-t-il l'Amiga, et la qualité des softs commence à être intéressante! J'espère que ce n'est pas provisoire, et c'est ce que nous démontre DELPHINE SOFTWARE avec **CASTLE WARRIOR**. Fils du roi Richard, vous avez pour mission de retrouver l'antidote du poison qui est en train de tuer votre père. Vous devrez affronter dans le château de Zangor (le méchant de l'histoire) des bras gluants sortants des murs, des chauves souris, du piranhas géant... et bien d'autres bêtes du même style.

Quand un film pas trop mal sort à l'écran, on peut être à peu près sûr que le soft arrive! **INDIANA JONES "THE LAST CRUSADE"** ne faillit pas à la règle, et LUCASFILM GAME nous propose même 2 versions: un jeu d'arcade/action (développé conjointement avec US GOLD), et une aventure. Pour l'arcade comme pour l'aventure, le scénario reste le même: en 1938, votre père a été kidnappé par la Gestapo, et Hitler est bien décidé à récupérer le Graal. Vous devrez donc trouver le temple du Graal très vite et libérer votre père! Bon, deux mots sur le soft d'aventure: le principe (et j'en connais qui v'ont être content) est le même que *Zac Mc Kracken!* L'ensemble du jeu sera donc en 3D, et se pilotera entièrement à la souris. De plus, le scénario sera bien plus riche que dans le jeu d'arcade, et bien plus même, que dans le film! On y verra des endroits et des personnages qui n'apparaissent pas dans le film (???). La sortie est prévue pour Septembre, et ça va être dur d'attendre...



Indiana Jones

Toujours de chez LUCASFILM, **LOOM** est un jeu un peu bizarroïde: ce sera un jeu d'aventure fantastique à l'époque mythique des corporations. Pas de menu, pas de texte, mais une gestion par musique et par icônes. Le manuel sera digne du jeu, puisque que ce sera une cassette audio contenant de la musique et des bruitages! Si vous n'avez pas tout compris ça ne fait rien, moi non plus! le moi d'Octobre promets d'être bizarre...

Pour finir avec LUCASFILM, **BATTLE OF BRITAIN** reprendra comme toile de fond la 2ème guerre mondiale. Hitler (encore lui!) envoie la Luftwaffe sur le sol Anglais, et une bataille aérienne commence. Prévu pour Octobre.

OCEAN nous ramène à des choses un peu plus familières avec **NEW ZEALAND STORY**, qui est l'histoire d'un tout petit mignon tout plein gentil et adorable Kiwi qui part à la recherche de toute sa famille. En cours de route il devra se méfier des vilains gros gras laid beurk caca boudin lapins, grenouilles et autres chauves souris qui font rien que de l'embêter! Et bien moi qui vous le dit que j'ai vu la démo et que c'est super que des gens comme OCEAN qu'ils sortent des jeux comme ça parce que d'abord c'est vachement bien fait et rigolo et que moi j'aime ça! na! sortie prévue pour Juillet.

Y'a pas 5 minutes, je disais que quand un film sort, le soft arrive tout de suite après: et bien au mois de juillet, le film **BATMAN** arrive dans toute les bonnes salles de projection, et je vous laisse deviner ce que va sortir OCEAN tout de suite après...

Du côté d'US GOLD, on ne chôme pas non plus. D'abord, une triste nouvelle: **OUTRUN EUROPA** ne sortira pas avant l'année prochaine. La raison est la suivante: "Etant donné la qualité des produits qui sont sur le marché, nous préférons sortir un produit qui soit extrêmement bien réalisé, plutôt que quelque chose de bâclé. C'est pourquoi nous avons repoussé la sortie du jeu, car le produit final ne nous plaisait pas à 100%. On va donc entièrement le reprogrammer et apporter de grosses modifications pour que ce soit un jeu exemplaire!". Clap clap clap, je ne peux qu'approuver cette sage décision, et trop rare est de constater qu'un éditeur qui n'a plus rien à prouver, décide tout seul que le joueur mérite mieux que ça! J'en connais qui feraient bien de suivre cet exemple car, sans citer de noms, c'est vrai que parfois certains éditeurs nous prennent pour des cons (Expression, je le rappelle, déposée par Hebdogiciel et sous copyright!).

**HEAVY METAL-ACCESS** quand à lui, est une simulation de tank. Arcade et stratégie seront au rendez vous pour une mission qui sortira au mois de Septembre.

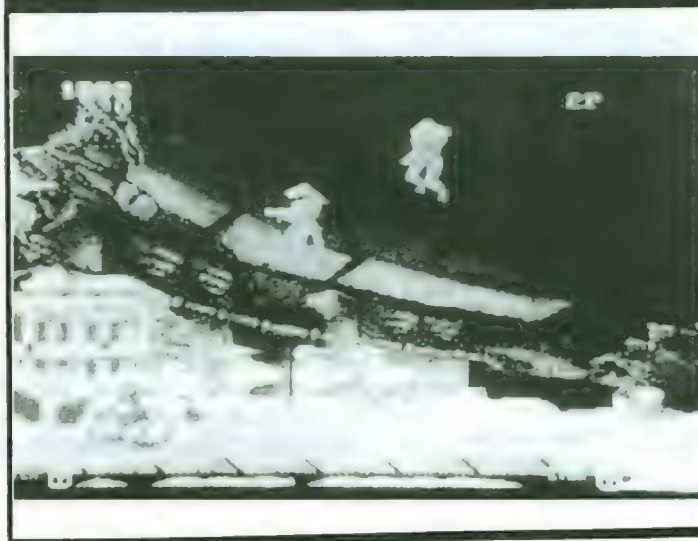
Du côté de chez GREMLIN, sortira **RALLY SIMULATOR** vers le mois de Septembre. Ce sera donc un simulateur de conduite "sport", du genre RAC Lombard Rally.

Thierry R.

## FORGOTTEN WORLDS

(CAPCOM - US GOLD)

Voilà incontestablement la plus belle et la plus réussie de toutes les conversions d'arcade! Par rapport au jeu de café, il ne manque que deux niveaux, mais tout le reste y est: scrolling différentiel, jeu à deux simultanés, bobs remplissants jusqu'à 1/3 de l'écran, un maximum de couleurs et de sons, et sans jamais pour cela ralentir l'animation qui est parfaite! C'est à ce demander comment Capcom a fait pour réaliser un tel chef d'oeuvre... Une multitude d'ennemis vous attaquent de toute part, et quand ils meurent, ils laissent une petite pastille derrière eux. Cette pastille est en fait de l'argent, et vous devez en ramasser un maximum car, en milieu de parcours, vous pourrez entrer dans une petite boutique pour acheter des armes plus puissantes, des renseignements sur les différents ennemis qui vous attendent, ou bien encore, des vies supplémentaires. A la fin de chaque tableau, vous devrez affronter le "Gardien" et bien évidemment, ce n'est pas une mince affaire... Pour une fois, le scénario n'a ici aucune importance, et seule l'action compte. Même si vous êtes blasé par la multitude de shoot them up qui nous envahissent quotidiennement, vous ne pourrez pas rester indifférent à celui-ci. Indiscutablement, c'est le meilleur!







# ARCHIPELAGOS

Logotron



Les Anciens, il y a de cela fort longtemps, avaient développé le pouvoir de la pensée de façon fantastique. Ils pouvaient, rien qu'en l'imaginant, créer de la matière. De cette façon, ils imaginèrent les Archipelagos, îles paradisiaques où ils venaient se détendre et boire le thé. Un jour, des Visiteurs arrivèrent, et implantèrent un Obélisque de granit immuable sur chaque île, délimitant ainsi le territoire qu'ils venaient de conquérir. Par la suite, ils massacrèrent les Anciens et déversèrent leur sang dans la terre. Leurs corps furent transformés en pierres, et un poison mortel se développa peu à peu sur chaque Archipelagos. Les Visiteurs se lacèrent bien vite de ce paradis et partirent, laissant derrière eux, le fruit de leur folie meurtrière...

Vous incarnez l'esprit d'un Ancien, flottant à un mètre au dessus du sol, et vous devez détruire chaque Obélisque qui se trouve sur chaque Archipelagos. L'Obélisque tient son pouvoir des pierres (les corps des Anciens), ce qui veut dire, qu'il faut détruire chaque pierre se trouvant sur l'île. La seule condition pour détruire une pierre est qu'il faut impérativement que cette dernière soit reliée par la terre à l'Obélisque. En effet, il peut arriver qu'une pierre se trouve sur une petite île adjacente à celle de l'Obélisque. Vous devrez donc, le cas échéant, créer de la terre afin de relier ces deux îles pour pouvoir détruire la pierre. Une fois toutes les pierres détruites, vous disposez de 90 secondes pour détruire l'Obélisque. Tout ça ne serait pas bien méchant si vous ne deviez pas faire face à quelques dangers: En premier lieu, il y a les Arbres. Ces charmants conifères poussent d'une bien étrange façon. A chaque fois qu'ils ont fini de pousser, ils empoisonnent la terre autour d'eux, puis rentrent dans le sol pour réapparaître dans votre direction (proportionnelle à la distance qui vous sépare d'eux) en recommençant leur manège infernal. Puis après, arrive dans l'ordre, le Nécromancien, sorte de goinfre qui tourne autour de l'Archipelagos et qui en dévore un morceau à chaque tour, les Oeufs sanguinaires qui explosent lors d'un orage, répandant ainsi sur l'île le poison qu'ils contenaient, ou encore les Ames Perdues, qui se trouvent être un tourbillon avec qui il ne vaut mieux pas s'attarder!

Comme vous pouvez le constater, la richesse de ce jeu est exemplaire! Sa difficulté est savamment dosée, et quand vous aurez finit le niveau 1, dites vous qu'il n'en reste plus que 9999...

Alors débrouillez vous comme vous voulez, faite une quête, mendiez, revendez le Pioneer de la BMW du Paternel ou faite chanter votre grande soeur avec des photos d'elle dans son bain, mais procurez vous impérativement ce jeu ou alors, je vous raconte en détail le fulgurant mais non moins sympathique retour de Chantal Nobel sur TF1 (avec des photos!).

Thierry R.

# VOYAGER Ocean

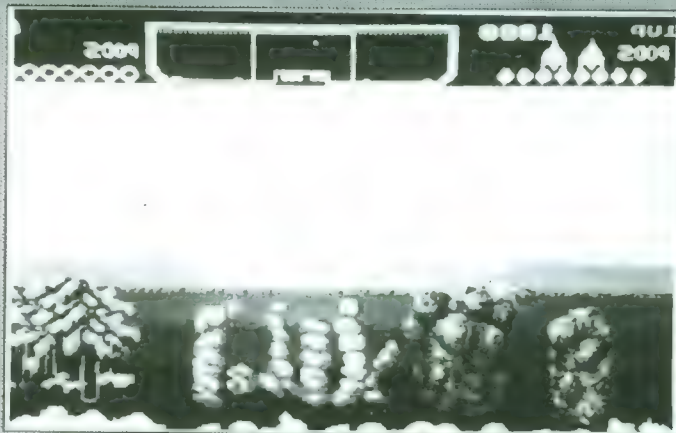
En 1977, les Américains lancèrent la sonde Voyager II, invitant les éventuelles vies extra-terrestres à venir sur terre. Des dizaines d'années plus tard, les Roxiz captèrent ce message et en profitèrent pour s'approprier à envahir la terre. Juste avant de faire le grand saut, ils se réunirent sur les 10 lunes de Saturne. C'est sur l'une de ces lunes, Janus, la moins bien gardée, que votre mission commence: vous devez anéantir tout ce petit monde sans aucune aide extérieure. Au début du jeu, vous ne disposez que d'un tank primaire avec un petit radar, un ordinateur de bord et un laser comme seule arme. Sur chacune des lunes, il vous faudra abattre 80 vaisseaux avant de pouvoir passer à la lune suivante. Au cours de la bataille, vous récolterez des capsules d'énergie qui augmenteront votre puissance de feu, ainsi que des caméras. En larguant une caméra, vous pourrez ainsi survoler la lune sur laquelle vous vous trouvez, et éventuellement, détruire quelques vaisseaux que vous ne pouvez pas atteindre de là où vous êtes. Au bout d'un certain temps, et après avoir récolté assez d'énergie, votre tank pourra se transformer en vaisseau, et ainsi, vous pourrez vous déplacer beaucoup plus vite. Au cours du jeu, de nouvelles armes et de nouvelles possibilités apparaitront, et vos ennemis seront pour leur part, de plus en plus malins...

L'ensemble du jeu est en 3D surfaces pleines, rapide et assez joli. Seule ombre au tableau, les quelques 31 touches nécessaires pour le bon fonctionnement du jeu sont carrément barbant, et l'on est sans cesse obligé de lire la doc toutes les 5 minutes pour savoir quoi faire... J'aurais aimé un peu plus de simplicité! Néanmoins, le jeu est très bien fait, si ce n'est son étrange ressemblance avec Starglider II, mais on ne peut quand même pas dire que cela soit un défaut, bien au contraire...

Thierry R.

# THE DEEP

US Gold



Enfin un petit jeu simple et amusant! Pas besoin ici de mémoriser 78 touches avec des ALT et des CTRL dans tous les sens, pas besoin non plus d'apprendre une doc aussi volumineuse que le bottin de Paris par coeur. Non non non... Ici on joue! L'action se passe sur l'eau et de profil: vous dirigez un bateau, et vous devez lâcher des grenades sous-marines sur vos ennemis qui passent juste en dessous de vous. De temps en temps vous récoltez des bonus, et, à un moment donné, vous devez vous transformer en petit sous-marin pour aller chercher un petit jeon qui vous permettra de passer au tableau suivant. Entre chaque niveau il y a un petit interlude qui consiste soit, à détruire un autre bateau, soit, à protéger un convoi sortant d'un port. Le mode "deux joueurs simultanés" est fourni d'origine, et je vous le recommande, car, seul, on est assez vite débordé! Que dire d'autre, si ce n'est que les graphismes et bruitages sont tout à fait corrects, et que vous pouvez acquérir ce jeu sans aucune crainte. J'en redemande!





## LORDS OF THE RISING SUN

L'action se situe dans le Japon du XII<sup>ème</sup> siècle. Vous incarnez l'un des deux frères Minamoto et dirigez la rébellion contre le clan dominant, les Taira, avec pour but le titre de Shogun, c'est-à-dire maître suprême du Japon. Selon le choix du frère que vous décidez d'incarner, le jeu sera plutôt stratégique (pas de scènes d'arcade) ou plutôt action. Vous dirigez trois armées que vous déplacez le long des routes, en vue de conquérir les 19 châteaux de l'île. Quand vous arrivez dans une ville ou un château occupé par l'ennemi vous pouvez lui proposer de se rendre (il accepte rarement) ou d'établir un siège. Apparaît alors une scène d'arcade dans laquelle vous dirigez votre chef à l'intérieur du château, à la recherche du donjon principal. De même, lors d'une rencontre sur une route, vous avez les mêmes choix sauf qu'en cas de conflit, vous dirigez toute votre armée. A vous de gérer soigneusement les archers et les samouraïs et je dois dire que le carnage qui se produit lorsque les forces en présence sont trop inégales est très amusant à regarder.

Je crains que Cinemaware ne se soit fourvoyé en choisissant la délicate voie des 'mi-chemins'. Les amateurs de stratégie trouveront le jeu simpliste (comment en serait-il autrement alors qu'on ne dirige que trois armées?) et les fous du joystick trouveront avec difficulté le moyen de remporter la victoire lors des scènes d'arcade (mais celles-ci sont très bien réalisées). Un jeu à réserver aux inconditionnels de Cinemaware, et pour patienter en attendant le suivant.

C.B



Enter your name

## TEST DRIVE II THE DUEL

Je viens à l'instant de rater un virage sur une corniche et ma belle F40 a décrit un vol plané avant d'être sévèrement rappelée à l'ordre par la dure loi de la pesanteur. Vous en connaissez beaucoup des simulateurs de voiture qui font également simulateur de vol, vous? Ne cherchez pas, il n'y en a qu'un seul: *Test Drive II*.

J'avoue lors de la prise en main m'être demandé ce que vaudrait cette suite face aux *Crazy Cars II* et autres *Super Hang On*. Et je n'ai pas été déçu: bien que les programmeurs aient davantage changé la forme que le fond, le résultat est digne d'intérêt et tout aussi passionnant que la première mouture. Mais voyons de quoi il s'agit. Le menu principal vous offre la possibilité de choisir votre voiture (2 disponibles sur le *Masterdisk*, mais 5 sur la disquette *Cars*) et votre scénario (à l'heure actuelle, le seul scénario complémentaire est California, mais d'autres vont sûrement arriver). Vous avez ensuite le choix entre deux types de course: contre la montre et le Duel contre l'ordinateur. Il vaut mieux s'être entraîné tout seul avant d'affronter celui-ci car il est redoutable. Mais heureusement, un autre menu vous permet de sélectionner la difficulté du jeu, celle-ci influant également sur les capacités de l'autre. Et enfin, vous vous ret-

## BEAM

M A G I C B Y T E S

Il y a des petits jeux comme ça qui, au premier abord, ne payent pas de mine, et qui se révèlent finalement très amusants!

BEAM en fait partie. En deux mots, la petite histoire: vous dirigez une petite fusée et vous devez rétablir le contact entre plusieurs stations d'énergie. Le jeu est vu de dessus, et deux modes de pilotage sont disponibles: avec ou sans inertie. Il va sans dire que cette deuxième solution est quand même plus simple! Au début de chaque tableau, une seule station d'énergie fonctionne. Pour alimenter une autre station, il faut qu'elle se trouve alignée perpendiculairement ou horizontalement à celle dont vous avez décidé de pomper de l'énergie. Vous percutez donc la station qui fonctionne, votre fusée devient rouge (elle transporte l'énergie), et vous percutez ensuite une station inactive. Cette dernière se trouve maintenant alimentée, et un rayon laser relie en permanence les deux stations. Il ne vous reste qu'à répéter l'opération pour les autres stations, et quand elles sont toutes en fonction, une petite sortie apparaît qui vous permet ainsi d'accéder au niveau suivant. Comme vous vous en seriez douté, il est très largement déconseillé de toucher ce rayon. Peu à peu, vous tissez donc en quelque sorte, votre propre piège! C'est effectivement sur l'ordre de mise en marche des différentes stations, que repose tout le jeu. Si vous n'allumez pas les stations dans un ordre bien précis, vous serez entouré de rayons laser, et ne pourrez pas atteindre la sortie! De plus, vous devrez aussi vous méfier des différents pièges qui parsèment chaque tableau.

Sans être une super production, BEAM est beau, simple de conception et surtout, extrêmement progressif au niveau de la difficulté. Un bon jeu avec lequel vous pourrez vous amuser jusqu'au bout de la nuit...

Thierry R.



trouvez au volant d'une des plus puissantes voitures fabriquées à ce jour: Porsche 959, Ferrari F40 ...

Le jeu lui-même est très technique: seule une connaissance parfaite du terrain vous enseignera les virages difficiles où il faut ralentir, et les lignes droites où l'on peut accélérer sans danger. Pour corser le jeu, il vous faudra éviter la police et vous arrêter pile devant la station-service faute de quoi votre score sera sanctionné de 20 secondes, ce qui est énorme. Les décors sont variés et procurent un réel dépaysement. Bref, une suite indispensable à *Test Drive*.

Cédric BEUST



## EXPLORA II

Quel plaisir de retrouver notre cher chronoscaphé! On peut dire que cette suite était attendue et Infomédia s'est vraiment surpassé pour nous offrir un jeu passionnant. Les programmeurs ont fait beaucoup d'efforts sur la convivialité et ont pris en compte beaucoup de griefs qu'on leur reprochait lors du premier volet. Ainsi, les icônes sont plus compréhensibles, plus grands, et comble du luxe: il est possible de sauver sa partie! Mais voyons l'histoire: au moment de retourner chez vous, en 1922, Explora a eu un ennui mécanique et vous a déposé dans une époque inconnue. Vous devez regagner le château natal, et pour ce faire il faut fournir à la machine l'énergie dont elle a besoin. Cette énergie a la forme de tout ce qui est métallique. Chaque objet peut opérer une translation dans le passé ou le futur en fonction de sa radioactivité (mouais, c'est vrai, le fer n'est pas particulièrement radioactif, mais passons). Votre quête consistera donc essentiellement à trouver le précieux métal, en sachant que chaque objet doit être utilisé à un moment bien précis, afin de parcourir les treize époques disponibles. Evidemment, certains objets métalliques servent à autre chose qu'à nourrir l'estomac glouton d'Explora, alors à vous de faire la part des choses. Côté déplacement, les choses se sont singulièrement simplifiées: on ne peut qu'avancer ou reculer. Mais cette simplicité d'action ne nuit pas à la difficulté du jeu, comme vous pourrez vous en apercevoir.

Il est incontestable qu'Infomédia a réussi à imposer un nouveau style de jeu d'aventures. Point n'est besoin de clavier, de descriptions qui n'en finissent pas ou d'usage intensif du clavier. Les discours sont brefs (et même parlés avec des accents pittoresques!) et il vous faudra agir avec diplomatie en face de personnages tatillons sur les principes. Mais la perfection n'étant pas de ce monde, je me permettrai d'émettre quelques remarques (pour Explora III!): pourquoi limiter à un le nombre de jeux de sauvegarde par disquette (le fichier fait 205 octets!)? Pourquoi ne reconnaître que df1: et pas df2: (gênant pour les Amiga 2000)? Enfin, pourquoi faut-il parfois s'y reprendre à plusieurs fois avant de réussir à cliquer certains icônes? Mais ces petits détails sont rapidement oubliés face à la beauté des images et à l'intérêt de l'aventure.

## LA SOLUTION D'EXPLORA

Notations utilisées:

P Prendre U Utiliser

A Avancer R Reculer

Remarque: la façon dont se joue le jeu fait que cette solution se résume à quelques lignes. Mais ne vous y trompez pas: il faut beaucoup de recherches avant de trouver le bon chemin.

- 1: A, P pièces-ancres, A, P jarre-sel-coffre, R, R, pièces -> 4
- 4: A, P panneau-fer de lance, R, anneau -> 3
- 3: A, A, P clé, U clé sur forgeron, U clé sur porte, A, (prendre outre), P clé, P enclume, R, R, enclume -> 10
- 10: P épée-fourreau, fourreau -> 11
- 11: U épée sur serpent, U épée sur branche, U fer de lance sur branche, P fragments, fragments -> 13
- 13: P fer, A, U gant sur mousquetaire, (...), U fer sur cheval, U épée sur garde, U jarre sur tonneau, A, (échanger le coffret contre les 10 ferrets et la dague), A, U clé sur porte, A, P vase-fleurs, U vase sur feu, U dague sur passage secret, A, (prendre les 2 ferrets manquants, scène interdite au moins de 18 ans!), A, (donner les ferrets contre la bague), A, dague -> 2
- 2: A, P gobelet-coffret, A, A, U ancre sur petit rocher, A, (donner jarre de vin au cyclope), U lance sur Polyphème, U jarre sur sang, R, R, R, gobelet -> 5
- 5: A, A, P liane-cailloir, A, (utiliser l'antidote, prendre les clous), R, R, clous -> 6
- 6: A, A, P bouclier, A, (donner le sang, prendre le sceptre), R, R, bouclier -> 99: P cierge, coillier -> 7
- 7: A, U cierge sur l'équipage, U liane sur mâ, A, A, A, A, P boucles d'oreilles, R, boucles -> 8
- 8: A, U épée sur rocher, P haut-bas de l'épée brisée, A, U bas sur lavache, P corne, R, R, haut de l'épée -> 12
- 12: U sceptre sur monarque, A, A, U corne sur Roland, R, R

Mettre Durandal dans le générateur et vous vous retrouvez à la maison.

Cédric Beust



(MELBOURNE HOUSE)

Oyez, oyez bonnes gens!!! Vous êtes amateurs de jeux de rôles? Vous en êtes à la 1437ème page du "seigneur des anneaux" de ce génial écrivain qu'est J.R.R. Tolkien, Vous rêvez depuis tout petit de vivre une aventure dans l'ère magique du moyen-âge fantastique? Alors courez acheter ce soft chez votre crèmerie habituelle!!!

Commençons comme d'habitude par l'habillage: bonne présentation, évidemment il ne faut pas trop chercher les pages en Français dans la doc, il y en a 3 sur 55.... Heureusement le manuel est fort bien écrit, très utile et intéressant. Juste une critique, il n'y a pas assez de renseignements sur le déroulement d'une partie par rapport à la description du monde des terres du milieu. En tout cas ce n'est pas Tolkien qui critiquerait la réalisation informatique de son roman fantastique: excellente adaptation. Les profanes, de leur côté, n'auront pas de problème car tout est parfaitement expliqué.



En ce qui concerne le scénario...je ne peux rien dire à ce sujet car c'est exactement celui de l'aventure imaginée par Tolkien. L'idée et le développement sont très fidèles au roman.

Attaquons à présent la réalisation matérielle du soft!!! (Aï aï aï...)

Graphisme!: Graphisme? Ou ça? Ha...là... Ha bon.... QUAND aurons nous des graphismes AMIGA??? bah, c'est clair, visible et compréhensible. La carte est également bien faite.

Son:.....oui....ne soyons pas trop difficile, il y en a plusieurs, qui détentent un peu l'atmosphère. Une exception pourtant -qui concerne également le graphisme- les images et la musique de présentation sont superbes!!!

Passons à l'animation. Oui... bof! Celle de la carte (scrolling multidirectionnel) est trop saccadée mais rapide. Quand à l'animation des personnages, elle est moyenne. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'ils ne se sont pas trop fatigués dans ce domaine. Un compliment pour leur accélérateur de temps qui est parfois très utile!

L'ENT!!!! Ce qu'il peut être lent quand il se met à chercher quelque chose sur cette disquette!! Tudjuuu!! C'est, je dois le reconnaître, le seul défaut réel dans son utilisation. La souris est naturellement l'instrument de "travail" le plus sollicité, mais les touches sont à votre disposition. La partie Jeu de rôle est bien faite car il y a réellement une multitude de solutions et de situations possibles.

En conclusion, je dirais Bravo!! excellent jeu de rôle/aventure/wargame (wargame car vous vous fabriquez petit à petit une armée). la visualisation de votre situation se fait sans équivoque. Un soft à posséder, sans nul doute dans sa logithèque.

Pour finir n'oubliez pas que vous jouez contre le temps!!! Deux tactiques s'offrent à vous:

-> Soit vous sauvez la partie toutes les cinq minutes et vous visitez m2 par m2, mais alors abandonnez ce soft et jouez plutôt aux "seven cities of gold".

-> Soit vous vous fiez à votre instinct ce qui signifie que vous avez compris ce qu'est un jeu de rôle et ce que sont les terres du milieu et vous serez ainsi plongé dans l'ambiance de l'univers de TOLKIEN!!!

FIREBALL The Wise





# ULTIMA IV

## LA SOLUTION

### OU L'AVATAR A PORTEE DE MAIN

D'accord, Ultima IV n'est pas un jeu très récent. Il n'empêche que malgré son âge, il n'a jamais cessé d'exercer sur moi (et sur beaucoup d'autres) une fascination sans égale et sans cesse renouvelée. Donc, en guise d'apéril avant l'imminent Ultima V, voici la solution intégrale de la Quête de l'Avatar.

Le but d'Ultima IV est de transformer son personnage, préalablement créé à la suite de questions déterminant sa dominance, en un être parfait: un avatar. Pour ce faire, bien des étapes devront être franchies. En voilà les grandes lignes.

#### LA PARTIE

Initialement seul, l'aventurier devra essayer de convaincre d'autres personnages de le rejoindre. Ces personnes peuvent être trouvées dans certaines villes. Voici leurs noms: DUPRE, GEOFFREY, MARIAH, JULIA, JAANA, SHAMINO, IOLO et KATRINA. Il y a huit noms bien que le nombre de personnages dans la partie soit limité à huit (vous compris). L'explication en est simple: tous ces personnages sont de race différente. Ainsi, si vous incarnez un FIGHTER, vous ne pourrez demander à GEOFFREY, également FIGHTER, de se joindre à vous. La partie doit être finalement constituée d'un représentant de chaque race. Vous pouvez demander à quelqu'un de se joindre à vous par la commande JOIN lors du dialogue. Cependant, tous ne se joindront pas à vous immédiatement, vous jugeant encore trop inexpérimenté ou n'ayant pas encore fait preuve d'une vertu particulière. Vous devrez alors repasser plus tard.

#### LES VERTUS

Elles sont au nombre de huit: HONESTY, COMPASSION, VALOR, JUSTICE, SACRIFICE, HONOR, SPIRITUALITY et HUMILITY. Pour plus de détails, consultez Lord British. Vous devez devenir le plus vite possible parlant dans chacune de ces catégories. Tous vos actes sont notés et seront rappelés à l'occasion. Ainsi, si vous prenez des colères qui ne vous appartiennent pas dans les villages, apparemment rien ne se passera. En fait, votre score d'honnêteté (et probablement d'autres) en prendront un coup! C'est à vous de déterminer alors les actions qui pourraient vous "raïtraper" (il a toujours un moyen). En particulier, ne fuyez pas systématiquement le combat au début, car le nombre de batailles que vous devrez faire pour remonter la pente sera d'autant plus grand. Quand vous croyez avoir fait un progrès dans une des huit disciplines, il est temps d'aller voir le SEER Hawkwind qui habite dans le château, et qui vous dira exactement où vous en êtes dans toutes les vertus. Il vous conseillera éventuellement d'aller méditer dans les SHRINES qui sont mentionnées ci-après (il existait sur Apple un moyen d'avoir exactement le score sur 50 dans les huit disciplines. On l'obtenait avec CTRL-C, mais cette option ne semble plus exister sur la version Amiga).

#### SHRINES

C'est le lieu de recueillement pour faire le point sur votre état. Il y a une chapelle par vertu. Elles se trouvent aux coordonnées suivantes (pour les coordonnées, voir le chapitre OBJETS DIVERS):

SACRIFICE C"N" H"N" VALOR O"F" C"E"

HONOR M"P" FB" JUSTICE A"L" E"J"  
HONESTY E"C" O"J" COMPASSION FH" I"A"  
SPIRITUALITY N"J" O"H" (\*) HUMILITY (\*)

#### Remarques:

(\*) la chapelle de SPIRITUALITY ne peut être rejointe que par l'intermédiaire des portes: il faut prendre celle correspondant aux deux lunes pleines en même temps

(\*\*) pour la chapelle d'HUMILITY, on ne peut y accéder qu'à l'aide du HORN (cf. OBJETS DIVERS)

L'accès à ces chapelles n'est pas immédiatement possible. Il faut auparavant réunir les Runes correspondantes (qui permettent de prouver que vous recherchez l'avatar) ainsi que les Mantras (chants qui permettent de se concentrer. Les voici donc (faire un Ssearch aux endroits indiqués):

Vertu	Mantra	Position
COMPASSION	MU	Au bout du hall de l'hôtel (Britain)
SPIRITUALITY	OM	Dans la chambre du trésor (Britannia)
HONOR	SUMM	Coin sud-ouest (Trinsic)
SACRIFICE	CAH	Dans le feu de la forge (Minoc)
HUMILITY	LUM	Au sud-est des collines (Paws)
VALOR	RA	Dans la tour sud-est (Jhelom)
HONESTY	AHM	Sur la caisse isolée (Moonglow)
JUSTICE	BEH	Cellule du haut (Yew)

#### LES DONJONS

Quand vous jugerez votre partie (quel que soit son nombre) assez forte, et plus particulièrement du point de vue magique, vous pourrez vous aventurer dans les donjons où des épreuves encore plus dures vous attendent. Ces donjons se répartissent comme suit:

DECEIT	E"J" P"A"	DASTERD	K"i" E"i"
WRONG	B"E" H"O"	SHAME	G"G" D"K"
DESPISE	E"D" F"L"	HYLOTHE	P"A" O"P"
COVETOUS	B"L" J"H"		

C'est dans ces donjons que vous trouverez les pierres et les autels.

#### PIERRES ET AUTELS

Il existe huit pierres, initialement réparties dans les donjons, mais qui, pour une raison obscure, ne s'y trouvent pas forcément. Une fois ces huit pierres réunies, il faudra vous rendre dans les ALTAR ROOMS - il y en a trois - et utiliser les pierres de couleur appropriée afin d'obtenir une clé en trois parties, nouveau jalon de la quête de l'avatar. Voici donc où trouver ces pierres:

RED	Dasterd Lev. 7	ORANGE	Covetous Lev. 7
PURPLE	Shame Lev. 2	YELLOW	Depise Lev. 5
BLUE	Daceit Lev. 7	BLACK	I"F" O"A" (*)
GREEN	Wrong Lev. 8	WHITE	(**)

#### Remarques:

(\*) il faut chercher à cet endroit quand les deux lunes sont invisibles

(\*\*) elle ne peut être trouvée qu'en montgolfière (trouvée à la sortie de Hylothe, auquel on accède par le passage secret au nord de Britannia). Il faut alors aller au-dessus du massif montagneux dénommé Serpent's Spine et chercher près de l'Ankh.

Une fois en possession de ces huit pierres, allez dans les ALTAR ROOMS et utilisez les configurations suivantes:

Altar Room of Love: Orange, Yellow, Green, White  
Altar Room of Courage: Red, Orange, Purple, White  
Altar Room of Truth: Blue, Green, Purple, White

Vous vous trouverez alors en possession d'une clé qui vous permettra l'ouverture du Codex.

#### OBJETS DIVERS

Outre tous ces objets, il en est d'autres qu'il est important de posséder:

- SEXTANT: ils permettent de localiser la position à n'importe quel moment (commande Llocate). On les achète dans les guildes en demandant l'objet D (prévoyez 900 GP)

- BELL: utilisée en conjonction avec les BOOK et CANDLE, elle permet

l'ouverture des Abysses. Cherchez-la en N"A" L"A"

- BOOK: il se trouve sous la lettre R au château du Lycaum

- CANDLE: elle dans le village COVE, dans un recoin à gauche de l'Ankh à l'intérieur de la chapelle

- SKULL: c'est le crâne de Mondain le Magicien (cf. ULTIMA I). Il faut le détruire à l'entrée des abysses car c'est une aréfact maléfique. Il est trouvé à P"F" M"F" dans la plus sombre des nuits (c'est-à-dire sans aucune lune)

- WHEEL: elle permet de renforcer la coque du navire dont la résistance passe de 50 à 99. Elle peut être trouvée en N"H" C"N"

- MANDRAKE: allez en D"G" L"G" quand il y a deux pleines lunes

- NIGHTSHADE: chercher en J"F" C"O"

- MYSTICS: les armes et armures mystiques sont indispensables pour espérer vaincre les monstres dans les Abysses (ou éventuellement des armes magiques si vous en possédez). Elles ne peuvent être trouvées que par un Avatar complet et se trouvent au milieu de l'OAK GROVE dans EMPATH ABBEY, et dans le terrain d'entraînement de SERPENT'S CASTLE

- HORN: pour écarter les démons afin d'accéder à la SHRINE OF HUMILITY, aller en K"N" C"N"

#### LES ABYSSES

Une fois en possession de tous les objets mentionnés, et seulement à ce moment, vous pourrez vous préparer pour le dernier voyage dans les abysses stygiennes. Leur entrée se trouve dans l'île des Abysses (Dark Island) qui contient la chapelle de spiritualité. On y accède en bateau par une crique. Il est préférable avant de tenter le passage d'utiliser la WHEEL car vous aurez une dizaine de bateaux à détruire avant de toucher terre. Une fois arrivé et après avoir soigné les membres de la partie éventuellement empoisonnés par les mauvaises effluves des plantes, équipez tous vos personnages avec les MYSTICS et dirigez-vous au centre de la clairière. Faites alors dans l'ordre USE BELL, BOOK, CANDLE et SKULL. Le sol va alors se mettre à trembler, révélant l'entrée aux abysses. Les abysses peuvent être assimilées à un donjon de huit niveaux mais beaucoup plus dur que ceux que vous avez rencontrés jusqu'à maintenant. Les sorts de téléportation y sont naturellement interdits et vous devrez donc passer les huit étages avant d'accéder au Codex. Ne vous fiez pas aux escaliers visibles qui ne mènent à rien. Au contraire, dirigez-vous tout le temps vers les autels où vous devrez faire USE STONE. Ce sera pareil aux huit niveaux, et les escaliers apparaîtront si vous répondez bien. Voici les huit réponses dans l'ordre:

1: HONESTY BLUE 2: COMPASSION YELLOW  
3: VALOR RED 4: JUSTICE GREEN 5: SACRIFICE ORANGE 6: HONOR PURPLE 7: SPIRITUALITY WHITE 8: HUMILITY BLACK

Toutes les issues ne sont pas évidentes, et il faudra souvent faire fonctionner des mécanismes cachés pour ouvrir le passage. A vous de les découvrir. Une fois dans le Codex, vous serez de nouveau mis à l'épreuve et devrez répondre successivement: VERAMOCOR, HONESTY, COMPASSION, VALOR, JUSTICE, SACRIFICE, HONOR, SPIRITUALITY, HUMILITY, TRUTH, LOVE, COURAGE et enfin INFINITY.

Il ne vous reste maintenant plus qu'à patienter avant d'entamer...

ULTIMA V: WARRIORS OF DESTINY

Cédric BEUST





# DOMAINE GRAND PUBLIC

## LE DP DU MOIS

*Je vous sens déjà tel le renard alléché par le fromage de la fable. Voici donc sans plus tarder la révélation du gagnant....*

**POWERPACKER V2.2a** de Nico François !

Ce programme est un compacteur-décompacteur de fichiers. Il vous permet de réduire de moitié la taille de ceux-ci dans la majorité des cas. Traitant aussi bien les données que les exécutables, ce logiciel bénéficie d'une interface utilisateur d'une grande qualité. Raffinement extrême il peut fonctionner en multitâche et permet de construire des procédures "batch" (lancer plusieurs traitements à partir d'un fichier texte).

Toutes ces possibilités risqueraient d'effrayer certains utilisateurs si Nico n'avait réussi le tour de force de mettre l'utilisation de son bébé à la portée de tous.

Ce programme vous permettra de gagner une place sensible sur vos disquettes et, pour ceux qui s'affolent en voyant leurs factures minitel, de réduire de façon appréciable celles-ci.

Bien, il me reste à préciser que cette petite merveille est "shareware" et que vous pourrez la trouver sur la PRESTIGE N°1.

*Joe le Maxi*



## NOUVEAUTES...

Un accroc de dernière minute nous empêche de vous fournir le contenu des dernières Fred Fish parues (n°201 à 210). Nous poursuivrons toutefois la description de la collection dès le mois prochain.

Pour nous faire pardonner voici une sélection des D-P qui viennent de tomber sur nos modems et qui seront sans doute intégrés très bientôt dans les futures Fish.

### CALC v3.0

Une update d'un calculateur très complet, allant du calcul scientifique au calcul programmeur. Une réalisation de grande qualité qui offre un grand nombre de possibilités.

### DISKSALVAGE v1.4

Ce programme vous permettra de récupérer un nombre étonnant de données en cas de défaut sur un support magnétique. Grande nouveauté, DISKSALVAGE permet aussi d'aller rechercher des fichiers sur un disque dur corrompu.

### HERMES DISK UTILITIES v2.7

## INTRO

Se voir responsable de deux pages dans un journal comme A-News n'est pas une mince affaire.

L'équipe HERMES-DIFFUSION est prête à tout afin de satisfaire vos exigences dans le domaine public. C'est pourquoi, faisant fi de tous les risques, et ils sont gros en cette année commémorative du bicentenaire de la machine du docteur Guillotin, je vous propose les premiers méfaits de mes collaborateurs.

*Herr Doktor Von  
Glutenstimmelmindorf*

Une boîte à outils bien réalisée et qui offre un grand nombre de service dans le domaine du traitement des disquettes.

### PICKPACKET

Un utilitaire éducatif qui permet de mieux comprendre l'utilisation de l'interface AmigaDOS... à voir !

### LANDER

Un jeu dont je n'est pas encore compris toutes les finesses.

*Ed l'Epicier*



## JUSTE UNE MISE AU POINT

Le mois dernier notre intervention dans A-News a du vous sembler étrange voire énigmatique. Notre slogan "Domaine Grand Public" résume bien notre but : un service pour le plus grand nombre, de l'utilisateur débutant au plus chevronné. Dans cette optique nous allons vous proposer un certain nombre de rubriques.

□ Le suivi des nouveautés du domaine public. Mois après mois vous serez tenu au courant des dernières nouveautés dans les collections les plus connues.

□ La distribution des collections classiques du domaine public à des prix et dans des délais des plus compétitifs. FISH AMICUS FAUG TBAG RDP BORDELLO PaNorAmA

□ La distribution sous le label "HERMES PRESTIGE" de compilations des meilleurs logiciels du domaine public avec une documentation francisée et classés par thème.

□ La distribution sous le label "HERMES FRANCE" de domaines publics

réalisés par des auteurs francophones. Il est à noter que cinq francs sur le prix de la disquette seront reversés aux auteurs des programmes.

□ La distribution sous le label "MiA DISK" d'une collection de domaines publics inédits réalisés par nos amis belges de MiA SOFTWARE.

□ Enfin l'inauguration du "PUBLIC DOMAINE HARDWARE" (PDH). Oui nous vous proposons des kits (ou des produits finis) d'extensions pour Amiga étudiés dans A-News ou réalisés par nos spécialistes à des prix surprenants et accompagnés de logiciels du domaine public permettant leur utilisation.

Espérant avoir levé en partie le voile concernant nos activités futures, je vais vous laisser découvrir les nouveautés.

*Herr Doktor Von Glutenstimmelmindorf*



## LE COIN HARD

Afin de vous offrir un service encore plus performant, nous avons décidé d'ajouter un département "hardware" à nos activités.

Ce dernier aura comme principal objectif la réalisation de montages électroniques destinés à être utilisés avec des logiciels du domaine public, ainsi que celle de montages dont vous pourriez nous suggérer l'étude par l'intermédiaire du courrier.

Pour l'instant, deux interfaces sont d'ores et déjà opérationnelles et seront disponibles le mois prochain:

● Un digitaliseur de sons (monophonique) dont les performances n'ont rien à envier aux produits déjà sur le marché.

● Une interface MIDI équipée de 3 OUT, 1 IN, 1 THRU.

Nos produits seront proposés sous deux formes:

● Un kit comprenant le circuit imprimé ainsi que tous les composants nécessaires à la réalisation.

● Dans la mesure du possible une réalisation terminée, livrée dans un coffret des plus seyants et prête à l'emploi.

Il me reste à vous dire que vous pourrez vous offrir mes friandises comme complément de logiciels du domaine public et ce bien sûr à des prix domaine public ! Rendez-vous dès le prochain numéro pour plus





de détails ainsi que pour une première commande chez Ed l'Épicière (Ed: à ne pas confondre avec Ed: l'Ed, ni même frEd l'Indescriptible).

**Iron Mad**



## EN DIRECT DE CHEZ NOUS

**Collection PRESTIGE** : les disquettes 1 à 3 sont disponibles:

●N°1 : 5 utilitaires ... utiles ! - PowerPacker v2.2a - Hermes IconLab - MathPaint - SlideShow Constr - Keymap Editor

●N°2 : 3 animations d'Eric Graham enfin réunies: - Le jongleur - Kahnankas - Les oiseaux

●N°3 : 5 jeux sélectionnés parmi les meilleurs: - Amoeba - Tetrix - Egyptian Run - Empire - Lady Bug

**Collection MiA DISK** : la disquette 1 est disponible.

Vous y trouverez une dizaine d'utilitaires inédits et orientés système. A noter un programme optimisé de formatage qui vous permettra de personnaliser vos supports et un soft de gestion de vos dis-

quettes dans la lignée de DirMaster.

## Collection FRANCE

Pour l'instant aucune réalisation, faute d'un nombre suffisant de programmes. J'en profite pour lancer un appel à tous les développeurs francophones: contacter nous pour avoir de plus amples renseignements, nous sommes prêts à faire le maximum pour promouvoir vos créations.



## CONTACT

Cette rubrique vous permettra chaque mois d'exprimer vos idées et vos problèmes. Pour cette première fois, je vais simplement lancer le débat sur deux sujets.

1) HERMES DIFFUSION désirerait avoir l'avis des lecteurs sur ses activités. Afin de nous permettre de répondre au mieux à vos désirs, nous lançons un mini-sondage:

- Quel genre de programmes D-P recherchez vous ? (système, graphisme, démo, jeu, bureautique, etc...).

- Seriez vous prêts à vous procurer nos interfaces?, avez-vous des suggestions sur le Hardware ?

- Quel autre service souhaiteriez-vous ?

2) HERMES DIFFUSION envisage de lancer un produit nouveau, une sorte de panorama des questions et réponses de lecteurs à lecteurs. Les modalités seraient les suivantes:

- Vous nous faites parvenir sur une disquette vos questions, dans un fichier texte ASCII, votre support vous est renvoyé gratuitement en cas de commande, à vos frais sinon.

- Vous répondez aux questions qui vous inspirent selon les mêmes modalités que ci-dessus.

- HERMES DIFFUSION compile tous vos envois sur une disquette éditée chaque mois au prix de 20 Frs.

Que pensez vous de ce service ?, seriez vous prêts à en faire partie ?



Dans l'attente de vos nouvelles, il me reste maintenant à conclure ces trois pages, en espérant vous avoir donné envie de suivre notre rubrique.

Joe le Maxi

# DOMAINE GRAND PUBLIC

## BON DE COMMANDE

P  
R  
I  
X

20FF (125FB Belgique) FRED FISH DISKS 1 à 210, AMICUS 1 à 20, TBAG 1 à 25, FAUG 1 à 70, PaNoorAmA 1 à 90, RPD 1 à 100.  
25FF (155FB) Bordello Beauties 1 à 14.  
30FF (190FB) HERMES Prestige 1 à 3.  
35FF (220FB) MiA Disk 1.

C  
O  
M  
M  
A  
N  
D  
E

- Fred Fish Disks	#.....	Prix total:.....Frs
- Amicus	#.....	Prix total:.....Frs
- TBAG	#.....	Prix total:.....Frs
- FAUG	#.....	Prix total:.....Frs
- PaNoorAmA	#.....	Prix total:.....Frs
- RPD	#.....	Prix total:.....Frs
- HERMES Prestige	#.....	Prix total:.....Frs
- MiA Disks	#.....	Prix total:.....Frs
- Bordello Disks	#.....	Prix total:.....Frs

Envoi recommandé France (facultatif) : ...15.Frs  
PRIX TOTAL:.....Frs

NOM : .....ADRESSE : .....

à adresser à : HERMES Diffusion, 123 rue Desandrouins, 3 cour Lannoy 59220 Denain en Belgique : M.I.A. Software, B.P. 111, 2018 Anvers 14





Et non! Il ne s'agit pas ici de décortiquer le virus IRQ (trois fois hélas!), mais plutôt d'exposer le fonctionnement des interruptions sur notre bête de course (et de somme...). La lecture de ce qui suit est formellement déconseillée aux personnes mineures, à ceux qui ne connaissent pas (les pôvres) l'assembleur et enfin à ceux qui ne savent pas lire. Le non-respect de ces précautions peut entraîner des troubles graves, allant jusqu'à l'*assemblerium tremens* (folie qui consiste grâce à un outil bizarre et pas toujours très adapté, à taper sur un clavier de micro-ordinateur personnel très répandu une succession de touches complètement incohérente).

### Pas d'interruption!

Citoyens, citoyennes, vous voilà prévenus. Bon, comme j'en ai assez de taper i-n-t-e-r(r)-u-p-t-i-o-n à tout bout de champ, que je n'ai pas assimilé le fonctionnement du couper-coller sur ce ?!&&@§?! d'éditeur et qu'il me manque toujours un "r", je dirai dorénavant: IRQ. Voilà. Ceci dit, une IRQ kekse kessa? Par ce que c'est facile de programmer dans son coin, tranquille, la tasse de café sur la table, le yaourt dans la main gauche en écoutant Chantal Goya. C'est trop simple d'aligner bêtement des instructions séquentiellement à l'aide d'un débogueur de rêve! Et les zévenements, hein?, non mais jeune freluquet. Un événement, c'est une indication pour le processeur que quelque chose s'est produit dehors. Exemple: quelqu'un sonne à ma porte juste quand j'ai décidé de faire la sieste. Cet événement peut être de durée variable (personnellement, le plus long que j'ai vu, c'était en 68). Pour tous ceux qui ont déjà possédé un ZX81, Apple II, C64 ou autre calculatrice de poche, c'était du gâteau... Et c'est là qu'arrive le progrès fulgurant, j'ai dénommé le 68000.

### Evolutions, révolutions et événements

Sur toutes les autres machines 6800010-n, ataviste et autres macadam, le seul progrès, c'est qu'au lieu d'être purement boule et haine, on simplifie en permettant d'avoir énormément (7) de possibilités d'événements. Bon sang, pourquoi ne pas y avoir pensé plus tôt? Cqu'e je suis bête tout de même. Au lieu de s'embêter à récupérer l'unique IRQ et de regarder qu'est-ce que c'est (je vais ouvrir la porte), je peux avoir plusieurs sources d'événements (le téléphone, le réveil...), ce qui est, avouez-le, un net progrès apporté par la civilisation moderne à l'homo sapiens que je suis. Et dans mon envolée lyrique, je vais même simplifier un peu plus en classant ça par niveaux. Comme j'en discutais hier avec mon gardien, c'est comme dans l'ascenseur: plus le niveau est grand, plus c'est élevé. Bon, je suis content, j'ai mon IRQ, qu'est-ce que j'en fait? D'habitude, il faut un peu anticiper et prévoir qu'on va être dérangé en plein travail: il faut initialiser un vecteur d'IRQ, c.a.d. on va mettre dans la bonne case de la mémoire l'adresse de ce qu'il faut faire quand on est réveillé. Et là, le miracle s'accomplit devant vos yeux incrédules,

# IRQ

par SQUONK

zébahis z'et babas: le processeur vous réveille! Incroyable non?

En plus de cela, les affreuses bestioles citées plus haut et dont je ne répéterai pas le nom de peur de salir ma plume aiguisée ont aussi la possibilité de se réveiller toutes seules, en gros de sauter à une adresse précisée à l'avance quand on rencontre une certaine instruction: le TRAP. Les fameux Gourous fonctionnent sur un principe similaire, sauf que les TRAPs ne sont pas toujours volontaires!

### Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué?

Assez parlé de poubelles, passons à notre machine tant choyée. D'abord, c'est la meilleure, ça tout le monde le sait. Mais en plus, elle est multi-tâches. (contrairement à certaines lessives, c'est la seule à en ajouter). Ceci implique une rigueur et une conscience sans faille, bref, il faut non seulement pouvoir récupérer les événements à son profit, mais aussi en générer, sans pour autant squatter les ressources systèmes car nous sommes susceptibles de travailler à plusieurs. La commutation de tâches notamment doit permettre de retourner à une tâche particulière, mais aussi pouvoir être inhibée momentanément.

Bon, ça, c'est ce que dit la pub, en fait, ils auraient pu utiliser la même chose que les autres, c'eût été plus simple. Enfin j'espère qu'il trouveront une utilité à leur truc dans le futur, sinon, ça fait bête.

Je vous attends tous, la langue pendante, me suppliant... En fait, le 68000, quand il reçoit une IRQ, peut effectuer deux traitements différents, suivant le niveau de sa broche d'entrée VPA. Si le niveau est haut, il va rechercher un vecteur IRQ utilisateur (adresses \$100-\$3ff, l'Amiga se sert de cette zone pour le Debug()). Oubliez tout ceci, ça ne sert à rien sur Miga (ah ah, je vous ai bien eu).

En fait ici, la seule méthode utilisée est la vectorisation automatique. Suivez le guide svp. Un circuit externe (CIA par exemple) déclenche une IRQ qui, récupérée par le décodage d'adresse (Gary ou groumphburp élevé au PAL sur 1000) va générer l'IRQ pour le 68000 en même temps qu'un signal VPA bas. Le 68000 se met alors en mode émulation 6800 (!!!) et deeeevvvvieent trèèès leeeceenttt pour lire un numéro de vecteur (\$19 à \$1f) que va lui fournir le décodage d'adresse. Mais où que'est-y qui va le prendre, son numéro? Aux adresses \$ffff02 - \$ffff, bien sûr! A partir du niveau de l'IRQ disponible dans les circuits spécialisés (registres INTENA & INTENAR), le décodage d'adresses récupère le vecteur à renvoyer au 68000 grâce à une table située tout en haut de la mémoire (les bits non utilisés sont mis à 1, Z-State). Le 68000, il est tout content, vi, donc il saute au vecteur de niveau associé (\$64-\$7f, numéro de vecteur\*4). Ces vecteurs sont positionnés par Exec pour pointer sur des serveurs d'IRQ (plusieurs IRQ à répartir) ou directement sur un IRQ-handler (une seule source possible). Bref, après, c'est vous qui voyez.

Mieux! Le 68000 peut s'auto-générer des auto-vecteurs (woahhh). Grâce au registre INTREQ, on délivre, si INTENA est d'accord, une interruption pour le circuit spécialisé, qui va, suivant le principe dit "du coup de pied", transmettre le coup au 68000 comme plus haut. Pour reprendre la métaphore très prosaïque précédente, cela revient à appuyer sur la sonnette soi-même. (?). (YETi: je suis fasciné par la rigueur de ce gus et tous ces bôcs exemples à base d'huissierie)

Bon, après, c'est chicos et Cie pour la répartition des IRQ suivant leur provenance, voir livres. Piêt ben que j'en dirai quelque chose, si j'ai le temps. Tout ce que j'ai encore la force de vous dire, c'est qu'en fait l'IRQ de niveau 7 n'est jamais utilisée car elle correspond sur le 6800 (!!!) à une IRQ non masquable NMI.

Pour conclure, je vais faire participer tous les lecteurs qui ne dorment pas encore en proposant un super-méga concours (1er prix: un superbe timbre poste). Question: pourquoi Mr Commodore il a fait comme ça? (Je prélèverais une taxe forfaitaire de 2,20F pour les frais administratifs)

Peut être dans ma grande bonté autoriserai-je plusieurs vainqueurs.

**Squonk**

*aime pas qu'on le dérange pendant la sieste*





*Galère ce mois! : le dérailleur de mon pédalo a cassé juste le jour où je devais terminer mon thermos de limonade light. Et allez trouver un tube de PVC en plein mois de juillet dans une pâtisserie de la côte! Je fus donc obligé de troquer ma vieille cabine téléphonique look 50, contre une clef en laise n°12.*

*C'est quand les plongeurs sortirent de mon lavabo que je réalisai enfin qu'il fallait que j'envoie les nouveaux DP à la rédaction. Galère! (EL YETi met une grosse baffe à Chorizokid, l'intéressé sait pourquoi).*

**BAWK :** Prononcez boc (ouais comme les adorateurs des ostréas bleues). C'est une adaptation d'un utilitaire Unix, awk, qui est un filtre de texte. Ça permet de scruter un flot de caractères, et d'en extraire certaines données.

**Browser :** le gestionnaire d'affichage de directory recommandé par l'Agence pour la Gestion d'Affichage des Directory. Browser vous liste vos directories dans des menus déroulants. Dans ces menus, vous choisissez un autre directory et hop, vous avez un nouveau menu contenant le catalogue. Si vous choisissez un fichier texte, celui-ci sera affiché. Si vous choisissez les échanges, vous avez une chance de gagner le magnétoscope. C'est super pratique, c'est hyper rapide, c'est méga géant, comme y disent les jeunes aujourd'hui.

**Colorful :** Amis BeatNeak bonsoir. Un bon Pink Floyd en fond style ambiance, le poster du Che à ma gauche, un peu de Marie Jeanne à ma droite, et qu'est-ce que je sors de mon sac en vrai rotin imitation faux macramé : colorful, le programme qui fait des couleurs psychés. Cool man, cool. L'utilité? Avec ça, ami, tu verras le grand croisement du Nirvana et de la route fleurie menant à la charcuterie Sanzot et passant tout près de la source, qui sont d'ailleurs livrés avec ce DP, et qui sont très bien fait pour ceux qui veulent apprendre les bases du H, euh pardon, du C (ouverture des fenêtres, couleurs, rapports, souris, ...). Paix, amour et reblochon, amis.

**Dio :** Alors là on joue gros bras, dio est un utilitaire d'ouverture et de traitement de l'io device, gérant les modes synchrones et asynchrones. Il y a les sources en C. A réserver à un public averti. Mais maintenant que je vous ai prévenu, vous êtes tous avertis.

**Expose :** Vous l'avez tous constaté, lorsque plusieurs fenêtres et écrans sont ouverts, ça devient vite un souk

innommable où retrouver LA fenêtre cherchée prend les dimensions hystériques de "la chasse aux trésors". Confronté à un tel problème, qu'aurait fait Mike Giver (vu à la télé)? Un vieux bidon d'huile, un écran de TI57LCD, un chewing gum pour fixer le tout, et une corde à sauter pour se connecter sur le réseau Transpac, l'affaire est entendue : 36-15 DEEP, et avec ce minitel de fortune, téléchargement de Expose, le soft qui vous réorganise tout ce que vous avez d'ouvert pour pouvoir le saisir, le descendre, d'une manière aisée. Comme quoi, nous sommes peu de choses tout de même.



**MicroSmithsPaletteTool :** Et une palette de gestion des couleurs de plus, une. Vous avez aussi les sources. Bon, y'en a qui collectionnent les timbres (Batchman par exemple), moi c'est les palettes qui font changer les couleurs. Avant c'était les petites languettes de métal pour ouvrir les boîtes de sardines, mais maintenant plus. Maintenant c'est les palettes avec des couleurs qui changent.

**NewPacket :** Un domaine public qui n'est pas un programme mais une doc. C'est l'explication de certaines structures de l'amigados. Les packets servent à gérer certains processus comme l'ACTION\_INHIBIT envoyé au handler process du disk drive (amis de la langue de Ronsard bonsoir), pour stopper les vérifications par exemple, et ceci n'est qu'un exemple donné parmi de nombreux autres (exemples).

**DBW RENDER (RayTracing) :** Freeeeesh Peeeeecople. Le vrai. Celui de la démo du jongleur. Celui avec lequel vous allez pouvoir faire des boules en inox sur des sols à damiers noir et blanc avec tous les reflets qui sont beaux. Evidemment vous avez intérêt à avoir les nerfs solides parce qu'au niveau de l'éditeur de scène et de la vitesse de calcul des images, yahourt. Tropic, accro de ce soft, part en croisade pour collecter de l'argent

d'utilisateurs généreux, afin de l'envoyer au gourou du lancé de rayon pour qu'il poursuive son oeuvre.

**RunBackGround :** Vous connaissez tous Run. Bin, c'est run en custom. Vous pouvez rediriger les entrées sorties par exemple, mais rien que ça, c'est déjà super excitant.

**Scheme :** Prononcez skime ou vous allez passer pour un gros pim's. Si vous êtes arcade, rock'n roll et week end à la plage laissez tomber. Moi ils m'ont obligé. Le scheme est un dialecte LISP. C'est un langage fonctionnel avec des parenthèses en cascade, de la récursion qui souvent est terminale surtout dans les bois, et où la programmation orienté objet s'en donne à cœur joie. Les dix lecteurs qui suivent encore, peuvent avoir de plus amples détails en m'écrivant et en me faisant des offrandes. Merci.

*Téléchargez bien avant de partir en vacances, ça sera peut être un peu tard (du 14 Juillet) quand vous récupérerez votre ANews.*

**Chorizo Kid** cherche un nouvel Almanach Vermot car le sien est usé, et vend une collection de languettes de boîtes de sardines. Ecrire au journal.

**-Chorizo Kid**

#### Rue Mœurs.

Juste histoire de relancer le débat. Alors que les passions se déchaînent au sujet de la "guerre" (déjà rien que ce nom me fait flipper) Lattice-Manx, je tenais à donner mon avis, bien que, comme le dit justement Clint Eastwood dans la Dernière cible, les avis c'est comme les tr. d. e., tout le monde en a un. Moi je dis que Lattice ou Manx, même combat, les deux sont nazes. Anti PCiste primaire jusqu'à il y a peu, j'ai rencontré il y a peu aussi, un PeuCeux chez Commodore évidemment, le PC40. Sur ce PC, j'ai goûté à Turbo C. RAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAâââ!

Ça donnerait envie à un programmeur de chez Educatel de se mettre au C. Y'a tout. Y'a des help à tout les niveaux, y'a la syntaxe de toutes les commandes et instructions C en se positionnant sur le mot et en appelant un help. C'est géant. En gros il compile 1000 lignes en 15 secondes (il faut plus de 10 minutes au Lattice). Et en plus c'est pas la dernière version qui mouline beaucoup plus vite!

Alors deux problèmes se posent. Pourquoi l'EXcellent monsieur Borland nous adapte pas Turbo C sur Amiga (la réponse on la connaît : marché trop restreinte). Et pourquoi Lattice et Manx continuent à nous pondre des brouettes? Il bossaient pas pour la même crémerie? Tu vends ton Lattice 25.707, je vend mon Manx 25.708. Un tout bon de chez Infogrames disait récemment que si les nouvelles versions des compilos C (les versions 5.) n'allaient pas deux fois plus vite que les versions précédentes, ça serait du pipeau. J'étais sceptique à l'époque, je ne le suis plus maintenant. Le processeur de l'Amiga tourne deux fois moins vite que celui du PC40, mais quand même on est loin du compte.

Fiston Saucisson





## Courrier

A-News,

Cette lettre concerne ceux qui se trouvent, comme moi, dans une situation flagrante de poches vides.

Que ressentez-vous lorsque vous allez, un mercredi après-midi, dans un magasin qui, vous le savez, vend des softs pour pas cher et que vous voyez *Dragon's Lair* ... 129 FS. REPONSE : vous repartez aussitôt. Mais que pensez vous alors ? "J'espère que X, Y ou Z le recevra bientôt copié."

Et ce n'est pas étonnant. Si je suis moi-même un pirateur, c'est pour cette raison. Je sais que d'autres piratent uniquement pour leur renommée. J'ai lu l'article de A-News No. 12 "S.O.S Amiga Auto-destruction programmer" p 38. Je venais de déplorer *Kristal*, je me suis demandé si j'allais le distribuer ou distribuer une version mal déprotégée (mais ça serait déloyal).

Je sais, les éditeurs de softs disent : "faire ces jeux, c'est du travail ; mettre au point la protection coûte cher, etc ..." Si une protection coûte cher, ça n'empêche pas qu'elle soit amortie au maximum car celle de POPULOUS est la même que celle de *Kristal*.

Pour que les gens dans mon cas cessent de pirater, il faudrait que les prix soient 4 à 5 fois inférieurs aux prix actuels. J'ai de nombreux copains qui me disent qu'ils achèteraient 1 ou 2 jeux par mois s'ils coûtaient entre 20 et 30 FS.

A bon entendeur, salut !

Un pirate Suisse

**frEd :** Rapide conversion : le franc suisse est à 4 francs français environ, tu voudrais des bons softs entre 80 et 120 FF. Rappelons ce qui coûte cher sur un soft : la publicité magazine et la distribution (50% du prix final à elle seule). Les royalties des auteurs, le packaging, la protection et la duplication ne représentent quant à eux qu'une petite partie du prix final du programme. Un éditeur n'est là que pour vendre le produit avec le meilleur bénéfice possible. Tant qu'ils considéreront qu'ils réalisent des profits suffisants en vendant un programme 300 FF (70 FS), la situation restera telle qu'elle est. Si notre mentalité s'était mise au shareware et à la distribution directe (programme en distribution libre ou on paye directement l'auteur si on est satisfait de son travail), la situation serait beaucoup plus sympathique tant côté utilisateurs que côté développeurs mais ce concept bien implanté aux Etats-Unis passe ici pour un doux rêve baba cool.

Monsieur,

La vente des caméscopes s'est intensifiée ces dernières années. En parallèle s'est développé le souhait des amateurs de montage vidéo d'effectuer du tirage et des effets spéciaux.

L'Amiga en permet la réalisation à con-

dition d'avoir un genlock-encodeur d'excellente qualité. A ce jour, je connais un seul appareil valable, il est d'origine américaine et se présente sous la forme de deux cartes pour Amiga 2000 avec un boîtier de commande. Très belle réalisation qui vaut 18500 francs et qui va passer à plus de 20000 francs (hausse du dollar oblige).

Monteur vidéo, j'ai eu l'occasion d'essayer des matériels dont les prix s'échelonnent de 5000 à 16000 francs ; aucun ne fonctionnait correctement au niveau de l'encodage PAL pour ne citer que ce problème.

Peut-être en regardant du côté de l'Allemagne on peut espérer trouver du matériel de qualité à un prix raisonnable. Je compte donc sur A-News pour avoir des renseignements plus précis. Un banc d'essai de Pro-Vidéo Plus serait également le bienvenu.

Xavier Berthou (Pont Levêque)

**YETi :** Vous faites allusion au superbe genlock encodeur MAGNI distribué en France par INELCO dont j'ai parlé dans ma "Trame" du No. 14. Ce système est effectivement le seul à permettre d'intégrer un encodeur de qualité DANS l'Amiga 2000. Je suis étonné qu'un pro soit effrayé par le prix de ce système si on le compare avec le prix d'un bête codeur RGB-PAL genlockable et d'un incrustateur. En ce qui concerne le matériel disponible en Allemagne, j'ai pris la peine de capturer au lasso un Amigaïste pratiquant la langue de Goethe et l'infographie. Nous devrions avoir des très bonnes informations décryptées d'ici le mois prochain. Enfin, la tendance vidéo sur 'Miga s'oriente vers le "tout C-Y" car notre machine correspond au marché visé par le S-VHS (ça démarre très fort aux USA). Quoi qu'il en soit, je recherche toujours LA solution pour bosser bien et pas cher en PAL. J'ai déjà parlé de PROvidéo, j'en reparle ce mois-ci.

Salut à toute l'équipe,

L'Amiga est le meilleur ordinateur du moment, votre revue est géniale .... Personne n'est-il capable de programmer en assembleur autre chose que des copperlistes ou des blitterisations ? Je ne doute pas que ce soit intéressant pour ceux qui désirent programmer des démos mais n'oubliez pas ceux qui, comme moi, aimeraient peut-être programmer autre chose de plus original et de plus captivant.

Valentin LEMAITRE (Vincennes)

**frEd :** Je partage totalement ton opinion mais .... un peu d'histoire : Quand les premières démos teutoniques sont arrivées en France, peu de gens étaient capables d'en réaliser le quart. De cette incapacité momentanée est resté un désir de se programmer "sa" demo. Roméo nous a déjà promis des articles un peu plus variés.

Chère A-News,

Quelques mots pour vous dire ma satisfaction concernant cette revue :

- ne changez rien .... très agréable ...

- il nous faut des photos du matériel, des cartes d'extension etc., très précises, afin de voir "notre" futur bonheur.

J'attends avec une grande impatience l'analyse, avec photos, du produit Commodore A2090A/2094 avec plein de précisions.

Est-ce que TROPIC Laurent peut nous faire un comparatif entre le GVP A2000HC400, le produit Commodore, l'OVERDRIVE DMA et SCSI.

Pourquoi la carte AT n'a-t-elle pas de sortie 2ème drive 3.5 ?

Peut-on avoir le nouveau FAT AGNUS pour 2000 1.3 gravé FAT LADY

Qu'est-ce que le slot MMU ?

Y a-t-il des utilitaires capables d'utiliser facilement la partie PC, en particulier comment utiliser les utilitaires comme TOPCC, APCC JDISK qui sont dans le tiroir PC ?

Indiquez nous ou vendez nous le câble plus le logiciel pour utiliser DEEP.

J'attends le nouveau service DP.

Serge Bencheriet (Grenoble)

**frEd :** Merci pour tes encouragements, on travaille de mois en mois à intégrer de plus en plus de photos. La rédaction met à l'heure actuelle un fabuleux plan de bataille pour réunir dans la même pièce tous les disques durs externes pour 500 et 1000 d'une part, tous les disques durs pour 2000 d'autre part afin de réaliser un test comparatif sur deux numéros (500 et 100, 2000). Le nouveau circuit graphique FAT AGNUS (ou Fat Lady) sera disponible pour Noël si tout va bien. Le nouveau service DP est là. Le MMU (dérivé de l'UNIX), Memory Management Unit, ne se trouve que sur les cartes accélératrices (GVP, Commodore). Une référence au "slot MMU" dans A-News N°13 page 8 était incorrect - c'est le slot (connecteur) CPU sur le 2000 qui permet d'ajouter des extensions système, par exemple une carte à 68030 qui peut soit remplacer l'unité centrale 68000, soit travailler en parallèle avec cette dernière.

Nous déplorons également le manque de docs sur les cartes PC ainsi que l'absence d'un connecteur 2ème 3.5 sur AT. En ce qui concerne DEEP, le câble vendu par SM1 peut être utilisé, la majorité des câbles vendus pour PC fonctionnent également. Roméo Rapido bosse sur le programme de téléchargement qui sera disponible très prochainement.

Bonjour,

Je suis un fervent utilisateur de l'Amiga depuis plus d'un an et je voudrais vous poser quelques questions ainsi que vous faire part des remarques suivantes :





## Courrier

Tout d'abord, je me suis permis de vous joindre la facture de réparation (AUCHAN) de l'unité centrale récemment en panne. Il y en a pour 35F de regulateur, 380F d'UPC de gestion, 20F de divers et 507.50F de main d'oeuvre! soit 942.50F. Je pense qu'il est superflu de vous dévoiler ce que je pense de cette affaire.

Je voudrais également divulguer mes sentiments à l'égard des disquettes DFX KONICA. Je ne compte plus les read-write error, checksum error. Par contre, les bons vieux produits blancs me donnent satisfaction à 90%. De même, la commande FORMAT QUICK du 1.3 n'est pas fiable : head not found, not a DOS disk arrivent trop souvent.

Je voudrais vous poser les questions suivantes :

- existe-t-il des COBOL, FORTRAN et RPG sur Amiga en domaine public ou autres?

- sous SEKA 2.02 et AZTEC 3.6, comment rendre exécutable un programme en assembleur sous CLI? Avec le LINKER?

- Pourquoi SEKA ne comprend pas movem.l A6-A0/D7-D0, -(A7)?

Malgré les défauts que je viens d'énumérer, je pense que l'Amiga est une bonne machine mais un peu difficile à manipuler et des drives qui manquent de fiabilité.

Thibaut Maquet (Maubeuge)

*frEd: Nous aurions préféré que tu nous dévoiles ce que tu pensais de ton affaire de S.A.V. Je persiste à penser que les gros circuits de distribution électro-ménager ne sont pas à même de fournir le service nécessaire aux acheteurs de micro ordinateurs pointus comme l'Amiga qui nécessitent un service et un soutien après-vente ne se limitant pas à la réparation. Nous sommes à la rédaction de fervents adeptes du computer-shop.*

*La rédaction travaille sur des disquettes KONICA MF-2DD XR, séries dont nous sommes satisfaits à 99.9%. Nous te rappelons que FORMAT QUICK n'est valable que pour une disquette ayant déjà été formatée une fois. Sur SEKA comme sur pas mal d'autres assembleurs, il est recommandé de taper movem.l A0-A6/D0-D7, -(A7) c'est à dire les registres dans l'ordre croissant. Un programme compilé et linké démarre sous CLI (pour le SEKA, la marche à suivre est expliquée CLAIREMENT dans le manuel). Il existe un FORTRAN 77 par ABsoft, pas de COBOL à notre connaissance.*

**Cher A-News,**

Pourriez vous me dire les différences des A1000 entre eux et entre le 500 actuel? les 1000 possèdent-ils tous le mode EHB? Existe-t-il des problèmes de compatibilité entre le 1000 et le 500? Je vous demande

tout ça car je désire revendre mon 500 pour acheter un 1000.

Aurelien Delieux (Amiens)

*frEd et R.Rapido: Tous les A1000 ne possèdent pas le mode EHB (extra half-brite 64 couleurs simultanées) mais c'est bidouillable en changeant de Denise. Certains vieux 1000 fabriquent un signal en NTSC (60Hz) qui ne permet d'afficher que 200 lignes (400 en interlace). Il existe aussi des 1000 en PAL hybride capables d'afficher 256 ou 512 lignes mais toujours en 60Hz. Le 1000, machine mythique, est beaucoup mieux construite que le 500, son gros défaut reste qu'il ne vas pas pouvoir suivre la course aux nouveaux chipsets (pas de 1.4) beuah! tristesse.*

**Monsieur,**

Désireux de remplacer mon vieil 'A' IIc, j'avais porté mon choix sur un Mac Plus mais je suis de plus en plus intéressé par l'Amiga 2000 muni d'une carte XT.

Existe-t-il un moniteur NB capable d'afficher toute la résolution de l'Amiga sans scintillement?

Il semble que la carte XT n'affiche qu'en mode CGA. Peut-on réaliser un copier-coller depuis l'affichage CGA vers une fenêtre de l'Amigados? Peut-on installer des cartes graphiques côté PC?

Existe-t-il un moniteur noir et blanc capable d'être attrapé séparément soit par la sortie Amiga, soit par la sortie d'une carte Hercules ou EGA?

Est-il possible de récupérer des fichiers IIc et Mac?

J.M Ulmer (Condote)

*frEd: Pour obtenir un affichage Amiga NB sans scintillement, il existe deux solutions :*

- Le MONITERM VIKING permet un affichage en double page sous ProPage et ProDraw. C'est très cher et uniquement valable pour la P.A.O.

- LA solution : une carte FLICKER FIXER de MICRO WAY qui s'installe dans le slot vidéo du 2000 et un moniteur noir et blanc multisynchro (NEC ou DAEWOO par exemple) capable d'afficher également de l'Hercules, du CGA et de l'EGA.

On peut faire fonctionner la majeure partie des cartes graphiques : la VGA Paradise et la VISTA (16 millions de couleurs) fonctionnent parfaitement. Idem pour les HardCards Western Digital.

Pour copier-coller entre différentes fenêtres de l'Amiga il existe un utilitaire de domaine public, SNIPIT v1.2, sur Amigans Disk 21 (Giorgio Cupertino distribuait cette collection autrefois...). Selon le journal The Amigan ce programme marche à merveille, mais avec MS-DOS...?

Pour récupérer vos fichiers IIc ou Mac, vous pouvez utiliser un câble de liaison série et un émulateur de terminal avec Kermit par

exemple. Plus hi-tech, Mac-2-Dos se présente sous la forme d'un logiciel et un câble qui permet de brancher un lecteur Mac sur Amiga (disponible aux USA et à la rentrée en France). Enfin, l'émulateur Mac AMAX est distribué en France par Guillemot pour environ 1600 F sans les ROMs.

**A-News,**

Est-il possible de remplacer la version 7,14 MHz du 68000 par une version 14 ou 16 MHz?

Serge Lempereur (Neuville Saint Vaast)

*frEd: Il existe une carte fabriquée par CMI qui supporte un 68000 à 14 MHz pour tous modèles d'Amigas. Il n'est pas envisageable de ne changer que le processeur et le quartz car les autres circuits ne seraient pas d'accord.*

**A-News**

L'A2000 est supposé équipé d'une horloge permanente : y-a-t-il quelqu'un susceptible d'expliquer comment la régler et surtout comment l'empêcher de se dérégler?

Les lecteurs de disquettes internes ou externes de Commodore me paraissent plutôt lents, est-ce une impression subjective? N'y a-t-il pas des lecteurs plus rapides?

P.Huge (G.D. de Luxembourg)

*frEd: Pour régler l'horloge du 2000 ou du 500+501 on utilise PREFERENCES puis tapez SETCLOCK OPT SAVE dans le CLI ou shell. Pour charger l'heure et la date, tapez SETCLOCK OPT LOAD. Si malgré cela votre horloge continue à se dérégler, les batteries ont vraisemblablement une faiblesse.*

La lenteur des drives n'est pas une impression subjective, c'est une tradition de la marque. Sur Amiga, cette lenteur est due à l'AmigaDOS et pas aux lecteurs. Sous Workbench 1.4 les drives seront trois ou quatre fois plus rapides.

**Cher A-News,**

Une petite question : un Amiga 2000 + LC 10 sous CLI, comment sortir des listings de répertoires de disks, DIR OPT A ou un DIR tout simple. Et les listings des programmes en AmigaBasic.

Thierry Ardouin (Fontenay)

*Tropic: Cher zoreille, pour obtenir une sortie sur l'imprimante, il te faut faire une indirection sur celle ci. i.e. Dir > pri: ou Dir > pri: opt a. Pour obtenir un listing de ton programme Basic, deux solutions: (1) Tu tapes LList dans la fenêtre de commande du Basic. Il faut pour cela que les fichiers Devs:parallel.device Devs:printer.device L:Port-Handler soit présent. (2) Tu tapes Save "ton\_pgm",a et du CLI tu tapes copy ton\_pgm pri: ou type > pri: ton\_pgm.*





## MATERIEL

**VENDS DISQUE DUR 50 MEGA "OVERDRIVE"** pour A2000, très peu servi, temps d'accès 28ms, 6500F. Tél 99-33-78-45 ou laissez message BAL "DEEP" sur serveur 36-15 DEEP.

**VENDS AMIGA 2000 1.3 + moniteur couleur 1084S + docs + logiciels, neuf, sous garantie, 1 méga vidéo.** Prix 11000F. Tél 64-97-91-01.

**VDS A2000+A1084S+KITPC 13000F. EXTENSION MEMOIRE 2Mo A2058 6000F, DISQUE DUR autoboot 47Mo 6300F, SCANNER A4 16 nuances de gris 3900F.** Hardware neuf et garantie, prix à débattre. Tél 45-04-99-85 24h/24h.

**VDS FRAMEGRABBER couleur, temps réel noir et blanc + coder PAL-RVB + câbles, le tout 6900F.** Genlock 8802 2900F, SYNTHETISEUR Midi KORG Poly 800, séquenceur intégré 256 pas, 8 banks de 8 sons paramétrables; BOITE A RYTHME midi RX15 YAMAHA, 15 sons numériques, 100 patterns programmables mémorisables, 10 sons programmables

mémorisables; SEQUENCER midi QX7 YAMAHA, 3 pistes numériques, 8000 notes; matériels très bon état, le tout 7900F. Tél 42-08-43-18, Gérard, après 21h.

**VENDS pour A2000 KIT PC/XT: lecteur 5" + carte A2088.** Matériel neuf, non débalté. Tél: 81-95-17-78 après 18 heures.

**VENDS CARTE PC/XT + extension 640ko + série + // + jeux + disque dur 20 Mo + 8087, 6700F.** Tél (1) 69-00-56-54 après 20h en demandant Olivier.

**Vends Amiga 1000 512k + 2 lecteurs 3" 5" + moniteur 1081 avec ou sans imprimante MPS1000 (100% compatible avec le 1000), cartons d'emballage + versions kickstart 1.1 et 1.3 - possibilité nombreux logiciels.** 5500F, prix à débattre. Tél au 94-97-48-28 après 19h.

**VDS MOUSE EXTENDER 250F.** Réalise tout montage électronique pour Amiga. Doc contre 2 timbres. GROENWEGHE Stephane, 7 rue H. Berlioz, 59560 Comines.

Vends pour Amiga 500 : EXTENSIONS MEMOIRE

externe Micron 2Mo 5000F, extension mémoire interne IN-500 1.5 Mo 4400F (les 2 extensions encore sous garantie), LECTEUR externe MDC 30, 3.5p 1000F (lecteur neuf), et TABLETTE GRAPHIQUE Easy! A4 3500F, le tout en parfait état et sous emballage d'origine. Prendre contact avec Eric au 42-40-59-48 le soir entre 18h30/20h30 ou le weekend.

**VENDS Commodore 128D + moniteur 1901 + drive 1571, nombreux logiciels, peu servi, vendu 4000F.** Contacter MDAKOURI Karim, 03 rue Latham, 41000 Blois. Tél 54-43-08-50.

**C128 VDS PETSPEED 128 graphic expander originaux + livres C64/128 + souris 128 + plus de 40 TLT.** Cherche contacts cool sur Amiga. Tél le soir HR SVP. MORENAS Vincent, Cave coopérative Vinicole; 84310 Morieres-Les-Avignon. Tél 90-33-35-08.

## CONTACTS ET LOGICIELS

**POUR EDITION RECHERCHE TOUTES ANIMATIONS** Amiga, 2D, 3D, cycliques et longs métrages montés ou non, support disquettes ou vidéo si t.bonne qual. Rémunération droits d'auteur si édité. Envoyez vos travaux (réexpédiés sous 10 jours) ou demandez renseignements en écrivant à Didier Soriot, 14 rue Fernat, 75014 Paris.

**VENDS ORIGINAUX :** Deluxe Vidéo (NTSC), Photon Paint, Sculpt-Animatic 3D, Page Flipper, DPaint II, Dynamic Drums - prix très intéressants. Cadeaux à tout acheteur. Cherche contacts graphisme, vidéo, musique, sur banlieue est et région Parisienne. Tél 47-06-98-27.

**ORIGINAUX** Aegis Draw 2000 1800F, Photon Paint 2 500F, Aegis Sonix 450F, Perfect Sound 450F, Maxiplan Plus 1300F, Prowrite 750F, Professional Page Français 2000F, Pro Draw 1300F, prix à débattre, tél 45-04-99-85 24h/24h.

**Amiga 500 ECHANGE** logiciels dont nouveautés. Mr Letourmel, 17 Allée des Fleurs, 76240 Bonsecours, Tél 35-80-07-26.

**RECHERCHE RADIO-AMATEURS** possédant un Amiga pour échange d'idées. Vends logiciel de calcul pour les satellites (oscar - RS...). Resultats sur imprimante et sur écran haute déf. Prix 20F + disquette + port. Mr JOUANJAN Cyril, 48 rue Lamartine, 29215 Guipavas.

**AMIGA NEWSLETTER**, journal dédié aux possesseurs d'Amiga. Chaque mois des news exclusives, des astuces, des tests complets, des dumps, etc... Joindre 5 timbres à 2.20F par numéro. Merci. Envoyer à Amiga Newsletter, AC, Pierre-Marie Pelé, Groupe Scolaire Pasteur, rue Pasteur, 92500 Rueil-Malmaison.

**VENDS originaux DRAGON'S LAIR et INTERCEPTOR**, prix intéressant. Tél 51-62-05-15.

**ECHANGE logiciels** sur Amiga. Recherche schéma d'un digitaliseur vidéo. CIMBALNIK Bruno, 12 rue des Crêtes, 62118 Blache St Vaast.

**DEMOS animés, sonores, slide-shows, datas** pour Sonix, utilitaires : Service de distribution de disques du domaine public. Catalogue gratuit disponible sur simple demande. FD, BP 18, 59115 LEERS. Merci de joindre un timbre.

## EMPLOI

**Commodore Allemagne** recherche désespérément des grosses têtes en C, assembleur et, bien sûr, UNIX. Il est souhaitable de parler allemand mais il est aussi IMPERATIF de maîtriser parfaitement l'anglais. Si vous êtes intéressés, envoyez un CV + photo à : COMMODORE ESCO.ZH Fr GUNDA O'NEAL, LYONER STR. 38, 6000 FRANKFURT/MAIN 71, Allemagne Fédérale. Tél 069/66 38-0.

**OFFRE SPECIALE**  
Les 12 premiers numéros d'A-News  
195F  
port compris.  
Economisez 50F

## CLUBS (rubrique gratuite)

**18 BOKONEN CORPORATION** - Club pour Amiga/ST. Charles Descours, 16 Allée Henri Salis, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 hr.

**37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours Cedex.** Tél 47-51-12-11

**49 CLUB AMIGA ANGERS:** Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51

**57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARRE GUEMINES** Payer Culturel, 3 rue J. Roth, 5720 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.

**64 FRAUG, French Amiga User Group, BP64, 64202 Biarritz Cedex.** Tél 59-41-17-91.

**64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET** Tél 59-52-34-03.

**70 AMIGA FUN CLUB:** Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coleau, Erreyes, 70400 Héroucourt.

**93 FURIO Amiga-users, Luc CHEMIN, 178 rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec**

# A-NEWS en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à A-News pour 12 numéros pour la somme de 54FS. Envoyez votre paiement à :  
**A-News, Conconi P,  
36 Av Luserna, 1203 Genève.  
CCP No 12-25868-1**

Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

# A-NEWS en BELGIQUE

**M.I.A. Software assurera à partir de Juillet 1989 la diffusion d'A-News en Belgique et des Pays-Bas.**

M.I.A. Software est une nouvelle société Belge qui se propose en coopération avec HERMES de diffuser les dernières créations nord-américaines du domaine public en Europe. Comptant dans ses rangs programmeurs et développeurs (Christian Moorant, Hugues De Jonghe, Peter Verswijvelen), une production de DP est également prévue à court terme. Pour tout renseignement :

**MIA Software, BP 111  
2018 ANVERS 14, Belgique**

## Les anciens numéros sont disponibles au prix de couverture chez:

**France**  
33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence  
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens  
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne  
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg  
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon  
75 Informatic 3 r Perrault 75001 Paris  
91 Essonne Mailing 3 Imp Jules Dalou 91000 Evry  
98 Gloria 7 r de Milla, Monte-Carlo, Monaco

**Belgique**  
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu  
**Suisse**  
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2  
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4  
12 Pixel Software, 7 Riantbosson, 1217 Meyrin  
14 New Distribution, r Philosophes 4, 1400 Yverdon  
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchâtel  
25 Access, rue Centrale 66a, 2503 Biel-Bienne

## A-News - Premier journal français dédié à l'Amiga®

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F  
Pour l'étranger (tous pays).....240F (Avion 400F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre A-News envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port, l'étranger compris. (Le port coût 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés) Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

Oui, je m'abonne pour un an (12 numéros) à partir du numéro.....

Nom.....Prenom.....

Adresse.....

Bon à découper et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : A-News Diffusion, 24500 Eymet

Les abonnés sont priés de noter le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé (ce numéro est imprimé en bas de l'adresse sur l'étiquette d'envoi), et de renouveler leur abonnement en temps voulu.





## DISQUE DUR A590 - PREMIERES IMPRESSIONS

par Patrick-Marc

Un énorme carton contenant le petit boîtier A590 entièrement calfeutré dans la mousse montre le soin apporté au conditionnement. A côté de l'A590, petit désagrément, on découvre le bloc d'alimentation, exacte reproduction du bloc de notre Amiga 500 que l'on ne sait jamais où caser, et qui va doubler le problème d'encombrement. (Je vous suggère de courir immédiatement vous acheter un bloc multiprises muni d'un interrupteur lumineux chez l'électricien du coin ou au rayon bricolage d'une grande surface et d'y brancher les appareils qui composent votre station: un seul interrupteur pour tout, c'est nettement suffisant!). Je l'installe donc par terre, à côté de son jumeau. Puis avec une émotion contenue, j'extrait l'A590 tant convoitée de son emballage.

**L'A590 HARD DRIVE PLUS**, c'est son nom, se présente comme un boîtier de dimensions 12 x 27 x 6 cm cardné au look Amiga 500 : même grille d'aération arrière, même couleur, même style, un air de famille laissant réellement l'impression d'un complément indispensable conçu dès la création de l'Amiga. Cette sensation de "connu" dès le premier contact est rassurante et donne immédiatement envie de s'en servir.

L'A590 est une extension multifonctions: elle contient en effet un disque dur de 20 Mo, 16 emplacements pour extensions RAM en trois configurations possibles 512Ko, 1 Mo ou 2 Mo, 1 DMA pour accélérer les échanges disque/mémoire, un contrôleur SCSI pour piloter des disques dur de type Mac... ou autre périphériques (peut-être un WORM laserdisk?) et des ROMs autoboot.

Cette petite merveille technologique (et avec un tel rapport qualité/prix) va en laisser plus d'un sur le c... vous pouvez me croire.

**INSTALLATION** : Il faut souligner la facilité d'installation de cette extension. Sans connaissance particulière, cela m'a pris une dizaine de minutes, c'est dire (mais j'avoue avoir pris le temps de lire le manuel, enfin... le chapitre "Installation", avant de sortir le matériel). Deuxième désagrément, le manuel est en anglo-saxon. Mais il faut s'y attendre compte tenu de l'ancienneté du matériel, et puis n'exagérons rien, ce n'est pas du Shakespeare, mais du vocabulaire informatique courant de traduction aisée.

Tout d'abord, on vous prie d'éteindre votre Amiga, ce qui me paraît être la moindre des choses, et de déconnecter tous les câbles et périphériques.

Ensuite on vous demande de modifier la

position des petits interrupteurs disposés à l'arrière de l'A590 à côté du connecteur SCSI (DB25). L'A590 offre en effet l'avantage de contenir des ROMs autoboot, ce qui signifie qu'une AMIGA 500 récente, bénéficiant du Kickstart 1.3, chargera le Workbench AUTOMATIQUEMENT à l'allumage et en une vingtaine de secondes!

Pour moi qui ne possède qu'une "vieille Amiga" avec Kickstart 1.2 et en attendant l'installation de nouvelles ROMs 1.3, il suffit d'abaisser le premier interrupteur qui déconnecte les ROMs autoboot.

Après avoir retiré le couvercle du port d'extension sur le côté gauche de l'Amiga, je passe à l'opération la plus délicate qui consiste à faire glisser un clip métallique entre la plaque de masse et le fond de l'ordinateur.



En fait, il y a assez peu de jeu et cette pièce, bien centrée, s'enfonce assez facilement si l'on ne s'énervé pas. Après cela, la connexion de l'A590 est un jeu d'enfant et il ne reste plus qu'à reconnecter tous les câbles et périphériques.

**ALLUMAGE** : Ce n'est pas sans une certaine appréhension que j'appuie sur l'interrupteur général. Alors qu'une LED rouge s'allume en même temps que celle de l'Amiga, un léger vrombissement se fait entendre. C'est un ventilateur qui, s'il est discret dans la journée car il sait se faire oublier parmi les bruits familiers, a la particularité de se transformer en aérographe à la tombée de la nuit lorsque tout dort(!?) autour de vous. Un bon casque stéréo et le dernier mouvement avec choeurs de la Neuvième Symphonie de Beethoven à fond doivent vous permettre de passer la nuit sans problème. Cela dit, je ne connais pas de ventilateur silencieux et celui-ci n'est certainement pas le plus bruyant que j'aie entendu sur un ordinateur.

*Ouf, tout s'est bien passé.* Sur mon écran apparaît la disquette réclamant le Workbench. Il faut booter avec une disquette appelée "A590 Setup" que vous avez trouvée dans le carton. En moins d'une minute (58 secondes pour être précis), vous voilà devant un superbe écran Workbench. En effet, Commodore, dans son infinie bonté, nous a fait tout le travail: pas besoin de formater, partitionner, MOUNTer, etc, il y a une partition DH0: unique de 20 Mo, nommée opportunément WORKBENCH.

Fantastique!

**PREMIER CONTACT** : Ma première expérience a consisté à transférer un logiciel d'une disquette sur le disque dur (C'est un EPSON XT, pour les initiés). Prenons par exemple *Prowrite 2.0*. Le guide de ce logiciel conseille de transférer uniquement le programme Prowrite et le dictionnaire *Main Dictionary*. C'est là que l'Amiga prouve encore une fois son incomparable convivialité : je clique l'icône "Workbench". Je duplique le tiroir "Empty" que je renomme "ProWrite" (Admirez au passage l'originalité). J'ouvre la disquette du logiciel et fais glisser l'icône du programme dans la fenêtre du tiroir que je viens de créer. Le lecteur démarre, la LED verte du disque dur s'allume quelques secondes. Je répète l'opération pour le dictionnaire. Le transfert est terminé avant de dire "Ouf!". Je ferme le tiroir, retire la disquette et passe au transfert d'un autre logiciel. Du coup j'ai passé la première nuit à recopier comme un fou mes logiciels préférés sur le disque dur, essentiellement au "clic de la souris, ce qui signifie que c'est à la portée de tous. Bravo Commodore. (Bon, il y a quand même quelques logiciels dont le transfert nécessitera le CLI ou le SHELL...)

**PREMIERS PAS** : Après avoir modifié le clavier, ajouté des fontes, etc (au passage je n'ai pas eu le temps de chronométrer le temps de chargement du SHELL tellement ça va vite: 2 secondes, 3 secondes, à ce niveau est-ce vraiment important?), j'ai pu constater non seulement les avantages en temps d'accès (ProWrite charge avec un écran final en Haute Résolution, font library comprise, en 13,07 sec.), mais aussi éprouver la réalité du système multitâches. Utilisant sur mon lieu de travail une station multipostes, j'ai essayé de comparer les résultats, sans réel succès, nettement à l'avantage de l'Amiga. (Essayez d'imaginer dans votre entreprise des programmes comme ProWrite, ou *Excelence!* et *DeluxePaintIII* fonctionnant EN MÊME TEMPS sur une même machine avec des temps d'accès de l'ordre de 5 secondes! (bon, d'accord, s'il y a une Amiga 2000!!)).

Maintenant, je me rends compte de l'insuffisance de mon "pauvre mégaoctet" de mémoire! ("Low memory - Press right button to cancel") et je comprends (et apprécie) la raison des emplacements dans l'A590 pour 2 Mo de DRAM réservés sous le disque dur... dur...

**UNE REFLEXION** pour conclure: avant, l'Amiga bouffait tout mon temps, maintenant avec l'A590, il est sur le point de bouffer aussi mes économies. Mais pour quel plaisir!!

Patrick-Marc

(Ed: Nous remercions Patrick-Marc et aussi Florent Boireau pour leurs commentaires sur l'A590)



# SLEEPING GODS LIE

IL EST DES HISTOIRES OU'IL NE VAUT MIEUX PAS REMUER...  
MAIS,  
SI VOUS N'AVEZ PAS FROID AUX YEUX,  
SI L'AVENTURE NE VOUS EFFRAIE PAS,  
SI VOUS NE CRAIGNEZ  
NI L'ACTION NI LES COMBATS ACHARNES,

ALORS N'HESITEZ PAS....

PARTEZ POUR UN LONG VOYAGE DANS LE MONDE INFERNAL  
ET MYSTERIEUX DE SLEEPING GODS LIE...

AMIGA  
ATARI ST  
PC



**TITUS**

AVENTURE 3D EN TEMPS REEL, 64 NIVEAUX, 4 MEGABYTES  
D'UN SAVANT MELANGE DE GRAPHISMES DESSINES ET  
CALCULES, UNE PERFORMANCE D'OXFORD DIGITAL.

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TEL. : (1) 43 32 10 92

